MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

jen za 49,90
v prodeji i DVD verze s plnou hrou

Splinter Cell: DOUBLE AGENT

Nejlepší díl série v exkluzivní recenzi

Gothic 3, nebo Oblivion?

Víme, kdo je nový král RPG!

Pravda o StarForce

Kritizovaná ochrana ve světle pravdy: zda a jak škodí, vyvracíme mýty i pověry

První české recenze

- F.E.A.R. Extraction Point
- GTR 2
- Okami
- Defcon
- The Guild II

cena: 49,90 Kč (69 Sk) 10/2006

9 771214 919006 10

PlayStation 2

XBOX

Svět her Presto·CS COMPUTER

PlayStation™

PC CD HRY

Více než 2 000 titulů her pro PC, X BOX, PS 2 a PSP. Za dobré ceny.

Ukázka z nabídky her pro PS 2 a X BOX

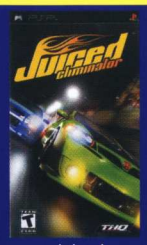
info@hrypresto.cz

Kompletní ceník Vám zašleme zdarma.

www.hrypresto.cz

PSP

Formule 1 06
1.398,-



Juiced
1.198,-

Metal Gear ACID 2
898,-

Gangs of London
1.398,-

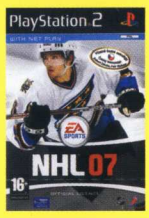
Tekken Dark Res.
1.398,-

Ace Combat The Belkan War
1.348,-

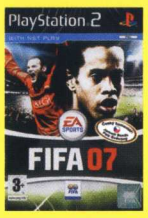
Flatout 2
1.098,-

Lego Star Wars 2
1.398,-

Tiger Woods 07
1.598,-



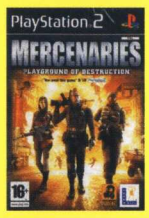
NHL 07
1.598,-



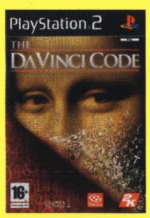
FIFA 07
1.598,-

Spy Hunter 3
1.098,-

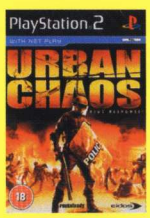
Just Cause
1.348,-



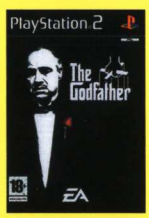
Mercenaries
898,-



The Da Vinci Code
748,-



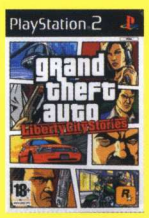
Urban Chaos
748,-



The Godfather
898,-

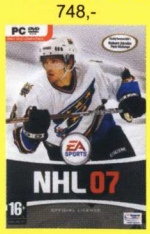
Panzer Elite Action
1.298,-

Ghost Recon 3
898,-



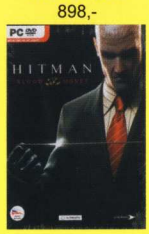
GTA Liberty City
898,-

Commandos Strike Force
848,-

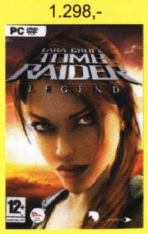


NHL 07
1.298,-

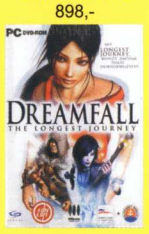
FIFA 07
1.348,-



Hitman Blood Money
948,-

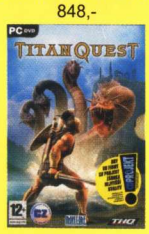


Tomb Raider Legend
748,-



Dreamfall
648,-

The Godfather
798,-



Titan Quest
848,-

Zasíláme na dobírku do 24 hodin. Volejte 224 23 25 95, 222 31 35 57, 605 926 573

Na veškeré zboží, bazarové i nové poskytujeme záruku 2 roky.

ADRESY PRODEJEN Presto CS. SVĚT HER pondělí - pátek: 9.30 - 18.00, sobota: 9.30 - 14.00

Hry na PlayStation a PC CD-ROM:

- **Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 - tel.: 222 31 35 57**
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1 (vstup také z Václavského náměstí pasáží Jalta) - tel.: 224 23 25 95

Hry pouze na PlayStation:

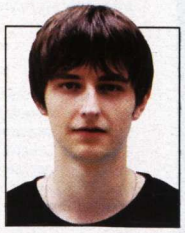
- Národní obrany 31, Praha 6 (200 m od metra Dejvická)

Slevový kupon pro nákup zboží.

7%

Presto·CS COMPUTER

DOUPĚ PŘINÁŠÍ EXKLUZIVNĚ:
ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK
Další desítky hodin hraní vašich oblíbených her v naší rubrice na straně 94



Kamil Gric, šéfredaktor

VŠICHNI ZA JEDNOHO?

Microsoft si první podzimní měsíce už pravidelně vybírá pro prezentaci novinek na poli herní konzole Xbox/Xbox 360. O to významněji působila X06 letos, kdy jsme stále nervóznější z čekání na zbývající dvojici mušketýrů v boji nové generace herních konzolí. Zatímco dříve jsme měli (právem) pocit, že o vítězi jejich tajné války je již předem rozhodnuto, letos je všemu jinak. Letošní rok je časem změn, překvapení i zklamání. Vítěz prý může být jeden. Ale proč by jím nemohli být všichni tři?

Xbox 360, první nejen dobou svého uvedení, ale především coby strůjce aktivního dění na herní scéně, stojí v nelehké pozici, v níž paradoxně nemůže prohrát. Současné dění na herní scéně jej (minimálně u nás) staví do role mírného favorita. Důvod? PS3 se opozdí a Wii odstartuje s možná až přespříliš vysokou cenou, pohybující se mezi 7 až 8 tisíci korunami. Microsoft navíc předvádí agresivní taktiku, která jeho platformě přináší řadu atraktivních lákadel, jejichž svodům podlehnou jen hráči se silnou vůlí. Oslovuje vývojáře, které do té doby drželo v osidlech konkurenční Sony, nebojí se jít do rizika. A mnozí v branži mu potají (přestože oficiálně by to nebyli ochotni přiznat) přejí v boji s „monopolním" Sony úspěch.

Situace v centrále Sony je odlišná, dalo by se říci téměř opačná. Hráč číslo jedna ve světě konzolí sází na technologickou vyspělost svého díla, nedbajíc na ambiciózní konkurenci. Ví, co dělá? Bezpochyby. Vyvaroval se chyb? Bohužel ne. Jako evropští hráči jen těžce neseme posunutí data vydání v našem regionu: stejně tak dobře ale víme, že základna fanoušků Playstationu může Sony přinést vítězství. Co však ono vítězství symbolizuje? Počet prodaných konzolí, ziskovost projektu? Pokud jde o druhou z oblastí, stále nesmíme zapomínat na třetího „trpaslíka" v řadě. Nintendo si stabilně drží výsadní postavení vysokou ziskovostí k poměru vynaložených nákladů. Wii navíc slibuje nový druh zážitku, oslovuje odlišnou skupinu hráčů a v jeho selhání nevěříme ani z pozice historicky konzervativního národa. Konec konců, i Peter Moore z Microsoftu odhaduje, že v mnoha regionech si Wii pořídí až 40 % majitelů Xboxu 360. Když k tomu připočtete nově rekrutované hráče, je Nintendo takříkajíc „na svém".

Ať je moje úvaha správná, či nikoliv, jedním si můžete být jisti: nadcházejí měsíce přinesou herní branži oživení, na které dlouho čekala. Nepotácí se v krizi (pohleďte na obsah aktuálního čísla, které praská ve švech), ale svěží vítr jí nemůže uškodit, přestože – jak dokazuje obsah aktuálního čísla – o příval nových herních pecek se nemusí bát nikdo, ani majitelé i do budoucna silné platformy PC.

JAK HODNOTÍME?

Doupě tvoří redakční tým s mnohaletými zkušenostmi v herní oblasti. Za tu dobu si již vypracoval vlastní metodiku hodnocení her. Nenadhodnocujeme, ani se nesnažíme kvůli snaze o větší „intelektuálnost" dávat titulům méně, než si zaslouží. Naše hodnocení zohledňuje nejen náš celkový dojem z hraní, ale také situaci v daném žánru a případnou konkurenci. Jedno číslo není všemocné, přesto můžete brát níže popsané milníky v recenzích Doupěte za závazné.

3 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA RECENZÍ

1. Doupě je magazínem všech hráčů a i recenze tomu odpovídají. Nezahltíme vás tunou zkratek a slangových výrazů jen proto, abychom vypadali chytřejší. Píšeme jasně a srozumitelně tak, aby si v textu našli své jak fanoušci žánru, tak začínající.

2. Recenze Doupěte hru opravdu hodnotí a ne jen popisují. Čistý popis si můžete přečíst na krabici nebo v internetovém obchodě.

3. Číselné hodnocení a recenze nejsou dva odlišné světy. Každá recenze Doupěte svým vyzněním koresponduje s číselným verdiktem na konci. Skvělá hra si nadšenou recenzi zaslouží!

SPECIÁLNÍ OCENĚNÍ

Čtyři vyvolené a nejzajímavější hry se v každém Doupěti dočkají zvláštní pocty.

10 Čistá materializace herní nirvány. Hra, která dokáže přitáhnout a vyždímat všechny bez ohledu na národnost, přesvědčení, rasu a značku myši.

9.0 Vynikající titul, jenž udrží u obrazovky od prvního spuštění po závěrečné titulky. Často vysoce originální nebo alespoň inovativní hra, ve které ale mohou zarytí hnidopiši nalézt pár minoritních chyb.

8.0 Skvělá hra, u níž se již nekladou takové nároky na originalitu a nápady, hraje se ovšem stále báječně. Nedostatky jsou spíše kosmetické, od sporné grafiky, délky až po obsazení slizkého mutanta na místo, kde mohla být sličná bojovnice.

7.0 Ačkoliv jde o silný nadprůměr, nedostatky začínají zasahovat do hratelnosti. Jinak vynikající hru může komplikovat ovládání nebo jednoduše nuda, která se dostaví po pár hodinách hraní. Klady však ženou hráče bez problémů dál.

6.0 Dobrá hra, která překvapuje řadou prvků, ale jiné ji zákeřně kazí. Skvělý nápad může být zabalen do nevzhledné grafiky, provařeného konceptu, ovšem při odhlédnutí od chyb se lze stále bavit.

5.0 Dokonalý průměr, který hráče nepohorší, nenadchne, nemusíme se k jeho hraní přemáhat, ale zároveň po delší době nenalezneme pocit naplnění jako u lepších titulů. Jako chvilkové odreagování dostačující volba.

4.0 Začínají se objevovat prvky, které vyloženě komplikují vlastní hraní. Chyby v programu, grafika rozhoupávající žaludek nebo příběh se syndromem telenovel prohnaný průmyslovým lisem a další.

3.0 Špatná hra, v níž naleznou světlé stránky pouze skalní příznivci. Zápory provádějí puč, chápou se vlády a nutí běžného hráče k přemáhání, aby u obrazovky z jakéhokoliv nepochopitelného důvodu setrval.

2.0 „Za co jsem to utratil peníze?" vykřikne hráč po spuštění dvojkového titulu. Pokud po zvolání nenásleduje infarkt, dočká se koncentrace toho nejhoršího, co lze v herním designu dosáhnout.

1.0 Vtípek osudu, prvotní úkaz herní apokalypsy a skutečný důvod, proč vytáhnout redakční likvidátor hloupých her™. Před podobně označenými hrami proveďte zaklínání osmé úrovně na kilometrovou vzdálenost.

OBSAH

[52] GOTHIC 3

3 Editorial
4 Obsah
12 Redakční stránka

[Speciál]
8 X06: Reportáž ze žhavého Španělska

LOADING

[Novinky]
14 Tona Hawk's Project 8
15 Alternativa
16 Shadowrun
17 Battlefield: Bad Company
18 Devil May Cry 4
20 Stargate Worlds Online
21 Heroes of Might and Magic 5: Hammers of Fate
22 Sid Meier´s Railroads
24 Warhound

15 TOP 10
17 Na co se těší…
20 Progaming
22 Jazykový koutek
25 Jízdní řád
26 Bleskem ze světa her
27 Byznys
28 Pavlač

[Preview]
30 Spore
34 Final Fantasy XII
35 Final Fantasy XIII: Fabula Nova Crystalis
36 Rayman: Raving Rabbids
38 Star Trek: Legacy

[Téma čísla]
40 Pravda o Starforce

PC RECENZE

[Recenze]
48 Company of Heroes
52 Gothic 3
56 Caesar IV
58 GTR 2
60 FEAR: Extraction Point
62 Paraworld
64 Joint Task Force
66 Just Cause
68 The Guild 2
70 NHL 07
72 Broken Sword: The Angel of Death
73 Defcon: Everybody dies
74 Lego Star Wars II: Original Trilogy
76 The Sims 2: Mazlíčci
77 Faces of War
78 Bad Day L.A.
79 Age of Pirates: Caribbean Tales

[Budgety]
80 Za pakatel

KONZOLOVÉ RECENZE

[Recenze]
82 Splinter Cell: Double Agent
84 Okami
86 Yakuza
87 Metal Gear Solid 3: Subsistence
88 Ridge Racer 2

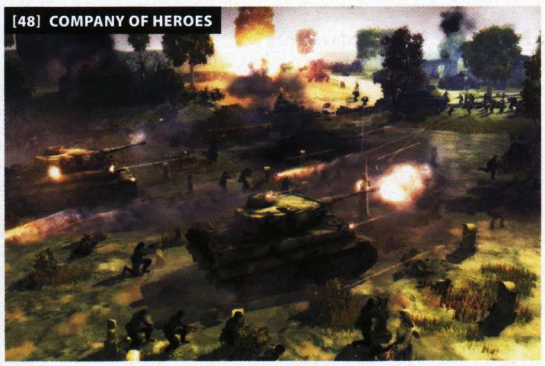
[Budgety]
89 Za pakatel

BONUS ZONE

[Rubriky]
92 Hitparády
93 Herní kviz
94 Rozšířený zážitek: Civilizace 4
97 Nostalgie: Broken Sword
98 Naostro: Jan Hlaváč, BSA
100 Freehry
101 Hry na mobil
102 Hráčův rádce: Mamuti a dinosauři
103 Blog
108 Listárna
110 Obsah CD/DVD

[Hardware]
104 Novinky
105 Jak přetaktovat grafickou kartu

[84] OKAMI


[48] COMPANY OF HEROES

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Martin Boček, Tomáš Vrána, Karel Kališ, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Michal Acler, Petr Urban, Ladislav Nosákovec, Vít Sedláček, Martin Demiger, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

Jazykový korektor: Zdeněk Dan

Art director: Pavel Junk
Obálka: Pavel Junk
Asistentka redakcí: Gabriela Gubíková

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Produkce: Marcela Veselá, Klára Kejdová, Eva Věděchová
Sazba: Michal Bártů, Veronika Chadzipolichronisová, Miloslav Řehoř
Manažer distribuce: Zbyněk Tkadlčík
Manažerka marketingu: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
casopisy.cpress.cz
Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713
Předplatné pro SR
casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702,
reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Lidická 28, 602 00 Brno

INZERCE
Produktový manažer: Richard Mařák

Computer Press Praha
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Barbora Terebová
Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934
Computer Press Brno
Jitka Cívková Lidická 28, 602 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: 545 113 712
Computer Press Ostrava Rudolf Volný
Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734
Computer Press Bratislava
Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk)
Hattalova 12, 831 03 Bratislava
tel.: +421 244 462 917, fax: +421 244 452 046
Foreign Contatcs
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz)
Lidická 28, 602 00 Brno,
Czech Republic tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL
Computer Press, a. s.
Nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
GENERÁLNÍ ŘEDITEL Stanislav Konečný
ŘEDITEL DIVIZE MÉDIÍ Martin Daněk
OBCHODNÍ ŘEDITEL Jaroslav Martinec
VEDOUCÍ TIŠTĚNÝCH MÉDIÍ Tereza Bočková
ŘEDITELKA MARKETINGU Alexandra Poláková
Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195,
MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS a soukromí distributoři.
Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996.
Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a. s.

COMPANY of HEROES™

VOJÁCI ZA VÁS BUDOU BOJOVAT.
HRDINOVÉ PRO VÁS BUDOU UMÍRAT.

V PRODEJI OD ŘÍJNA 2006

VOJÍNE, POZOR!

Zahrej si CoH i na mobilu a můžeš získat další PC hry! Uvnitř každé krabice s CoH nalezneš kód pro objednání hry od T-Mobile.

T··Mobile·

DOPORUČENÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

Games for Windows

Play to win with intel Core 2

The way it's meant to be played NVIDIA

relic

THQ

CDPROJEKT

© 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

REPORTÁŽ: X06 V BARCELONĚ

Xbox 360 kráčí vstříc růžové budoucnosti

Xbox 360 za několik dní oslaví první narozeniny, aby mu jako dárek z čistého nebe přiběhli „pogratulovat" silní kolegové: startující konzole Playstation 3 a Wii. Jediný zástupce „západního myšlení" se však o svůj osud nemusí bát. I takové bylo poselství evropské X06, akce, kterou Microsoft využil k odkrytí všech tajných triumfů své konzole, jejíž rozšířenost a obliba na starém kontinentě dělá soupeřům vrásky. Nyní mají ještě o důvod víc přestat Xbox 360 považovat za bezrukou hrozbu.

Když vše šlape jako hodinky

Dvoudenní X06, pro níž letos Microsoft zvolil prosluněnou Barcelonu, měla alespoň v prvních hodinách hořkou příchuť. Brzké ranní vstávání, dvouhodinové šílenství na D1 a příjezd na ruzyňské letiště, odkud se česká výprava vydala vstříc španělskému velkoměstu nesmyslným přesedláním v Miláně. Neplánovaný výlet do nitra Itálie ale neznamenal hlavní zklamání dne: o to se postarala vybraná tabule pochoutek na palubě letadla společnosti Al Italia. Zatímco při prvním letu byli cestující obdarováni báječným kouskem bábovky, ty zpáteční nabídly chutnou zmrzlinu. Pevně doufám, že zbylým cestujícím nekručelo v břiše podobně jako mé maličkosti.

Snaha leteckých společností ušetřit na cestujících (v tomto případě až přespříliš okatá) ale nebude hlavním bodem mojí reportáže. Zmínit se o dění na cestách mělo smysl: šlo totiž o jediný bod, na nějž mohu pomyslně plivnout. Na co zbylého Microsoft sáhnul, pozlatilo se. Pochvalu si zaslouží nejen za výběr místa, kdy nás Barcelona okouzlila atraktivní architekturou, živoucím centrem nebo dopravní špičkou, v níž by se průměrný český řidič strachoval o osud bočních zrcátek, ale také výběrem prostorů, ve kterých se jednotlivé části akce odehrávaly. Program po příletu byl jasný. Nezbytné ubytování, letmá prohlídka města, osvěžující sprcha a klimatizovaným autobusem vstříc první části večera: oficiální tiskovce, na níž měl Microsoft odhalit novinky ze světa Xbox 360. A nezklamal.

Peter Jackson a řada exkluzivit

Jak dokazuje příklad Xboxu 360 a stále zřetelnější zájem hráčů i médií, síla platformy staví na kvalitní základně her. Právě tu Microsoft rozšíří řadou smluvených exkluzivit, kdy se exkluzivně pro PC a Xbox 360 objeví ceněný Bioshock (spekulace nad PS3 verzí se rozplynuly), Ubisoft zase konzoli „daruje" pátý díl své série Splinter Cell, stejně jako se na pódiu předvedl opět o něco rozmanitější úsek hry středověkého Assassin´s Creed. O vzruch se postaral návrat Banjo i ohlášení čtvrtého dílu Project Gotham Racing: vše však bez hmatatelných podkladů, nepočítaje krátké trailery, které o hrách nic konkrétního nenapověděly.

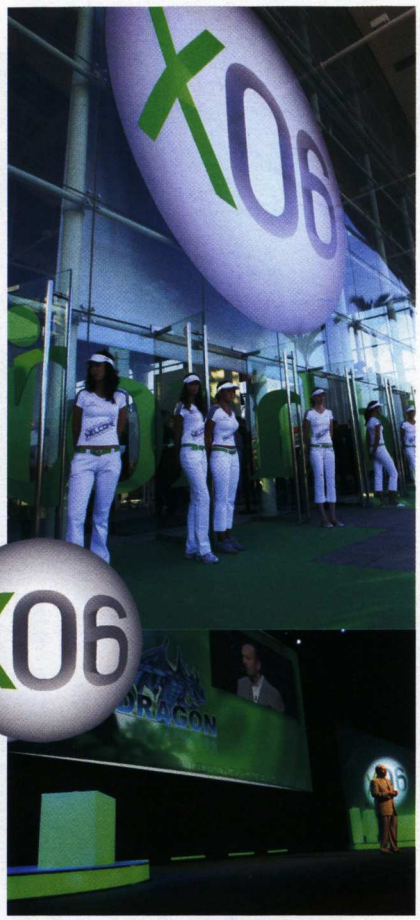
Nemohla chybět ani čísla, vztahující se k prodejnosti Xboxu 360: do konce roku chce Microsoft vyexpedovat více než 10 miliónů konzolí a především na starém kontinentě si svou vzrůstající aktivitou (a odsunem PS3 na jaro příštího roku) pojistí výsadní postavení. Opomenuta nemohla být ani snaha o rozšíření Xbox Live Arcade, který od konce září nabízí legendární Doom, v přípravě je pak celá řada starších hitů i novinek, jimž vévodí vylepšená verze arkádového Sensible Soccer.

Na žádné velké akci nesmí chybět překvapení, které zde přichystal předem neohlášený host. Na pódiu se zčistajasna zjevil režisér Peter Jackson, aby zde ohlásil svoje partnerství s Microsoftem a Bungie. To dalo za vznik vývojářskému studiu Wingnut Interactive, jehož prostřednictvím získá Peter prostor pro stvoření vlastního herního projektu, spojení filmového vyprávění a dostupných technologických možností dnešních her. Co bude výsledkem? Ani vzdáleně netušíme. Peter přesto prozradil, že svůj výtvor hodlá směřovat do světa střílečky Halo. Neméně významnou osobností byl i druhý Peter v okolí: jak se mohli novináři přesvědčit na uzavřených prezentacích druhý den, Molyneux nepotřebuje k představení projektu Fable 2 žádné hmatatelné prostředky – vystačí si s nadšením, přísliby a nekompromisní vizí, která má změnit žánr RPG.

Odpusťte mi malou odbočku a vraťme se ke střílečce Halo, pro níž není regulérní třetí díl (ani slibované dílo Petera Jacksona) poslední zastávkou. V díle studia Bungie se zhlédli také Ensemble Studios (tvůrci série Age of Empires), kteří kutí strategické Halo Wars. Kromě nadšení bychom ale do začátku ocenili také originálnější název, který by snáze zapřel podobnost s hrou konkurenční řady akčních střílečka.

Pohodlí, hry a splněný novinářův sen

Tisková konference ale byla jen předzvěstí dalšího dění, které provázelo nadcházející večer i příští den. Večerní párty dala přítomným šanci odpočinout si po cestě a především pobavit se v rozličných „ševelech" domu, z nichž ten nejvyšší byl věnován hrám a jejich hratelným ukázkám. Po prvním odzkoušení Gears of War ve společnosti českých kolegů z konkurenčních periodik následovala pokoukání na konzolové Call of Duty 3, odzkoušení první nextgenové taktické týmové akce Rainbow Six Vegas, nebo zápolení s FIFA 07, které ve verzi pro Xbox 360 zaznamenává řadu výrazných změn. Abychom však oddělili nepodstatné od důležitého, chválíme nejen do puntíku splněné heslo, podle nějž Microsoft „myslel na vše", ale

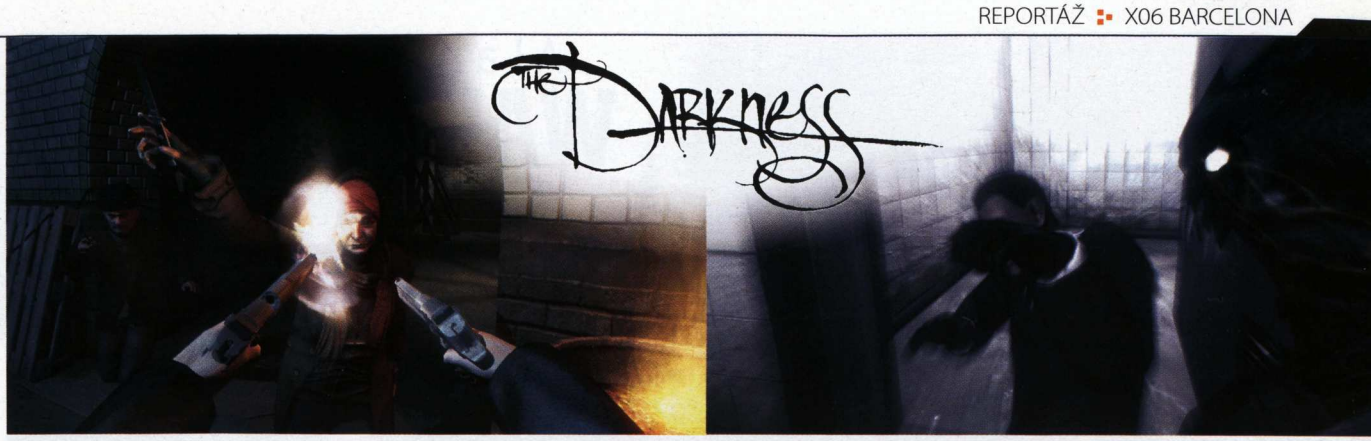


Kamil Gric, šéfredaktor
„Zamiloval" si létání s Al Italia: buchtu a zmrzlinu jinde nedostane

také méně podstatné detaily, které by však bylo hříchem opomenout. Jak pochoutky na večerní tabuli, tak výběr atraktivních hostesek snesl nejpřísnější měřítka a hnidopich by jen těžko hledal detaily, které příjemnému večeru vytknout.

Naštěstí pro pořadatele (nebo spíše zástupce médií?) navázalo čtvrteční pokračování ve stejném tempu, duchu i kvalitě. Zatímco první den směřovali pořadatelé k ohlášení novinek, druhý měl novinářům poskytnout šanci seznámit se na vlastní kůži s očekávanými hity. A Microsoft se činil. V hratelné podobě nechyběly žádné klíčové tituly. Splněním malého snu byla přítomnost The Darkness, projektu, jenž jsem v zářijovém čísle Doupěte označil za největší překvapení letošní Games Convention. Času bylo málo, přesto letmé dojmy prozradily mnohé: ambice The Darkness mohou být naplněny, Splinter Cell Double Agent je opět hezčí a nápaditější než kdy dřív (viz aktuální recenze), Pro Evolution Soccer 6 nevzdává souboj s „revoluční" FIFA 07 a Tony Hawk´s Project 8 znovu způsobí náhlé rozmnožení „skejťáků". V části, určené pro prezentace her z úst vývojářů, zvítězil strohý finský Alan Wake, který vypadá na živo stejně dobře jako z doposud prezentovaných ukázek

Na začátku jsem chválil výběr prostorů X06, ale hlavní bod pomyslné chvály si zaslouží organizace celé akce. Microsoft se blýsknul rozvržením a naplánováním akce, v níž nechyběla hluchá místa. Budu-li se prohrabávat maličkostmi, jako je dostatek konzolí pro pohodlné hraní, ani zde se nevyskytly problémy: téměř dvě stovky konzolí postačily, člověk přišel, viděl a téměř okamžitě hrál. Žádné dlouhé fronty, žádné čekání.



Fable 2

Nemusíte mít v ruce nic hmatatelného, přesto dokáže strhnout davy. V tomto případě nejde o davy veřejnosti, nýbrž novinářů, a oním mužem není nikdo jiný než Peter Molyneux. Peterův vzkaz je zřejmý: napravit v druhém dílu pohádkového RPG Fable chyby z minula (a především neuvážené sliby), stejně jako vylepšit každou část hry. Slyšíte správně: každou.

„Když jsem před veřejností mluvil o původním Fable," přiznává Peter Molyneux, „slíbil jsem do té doby nevídanou inovaci – postupně rostoucí stromy a přírodu všude v herním světě. Nicméně když jsme inovaci do hry implementovali, zjistili jsme, že není v praxi využitelná. A to byl kámen úrazu". Možná si pamatujete na okamžiky, kdy se Peter stal terčem posměšků a byl obviňován z nesplnění slibů. V případě Fable 2 je ale situace odlišná. „Rozhodli jsme se, že v případě Fable 2 musíme naši chybu napravit. Nikoliv ale v případě rostoucích stromů, postupně se bude vyvíjet celý svět."

Ptáte se po příkladu? Představte si malou vesničku kdesi uprostřed hustého lesa, odříznutou od vzkvétajících měst a království. Bude růst, bobtnat a vyvíjet se bez vašeho zásahu, stejně snadno však můžete změnit její osud. Spálíte-li celou vesnici a vrátíte se na místo odporného zločinu po 50 letech, nenajdete zde domy ani dýchající město – jen zarostlý palouk, který dávno vzpomíná na poslední dotyky člověka.

Poprvé v herní historii nabídne Fable 2 skutečně živý model rodiny okolo hlavního hrdiny, postavené nezávisle na herním dění. Budete-li v kůži mužského hrdiny (volba se odvíjí pouze od vašeho rozhodnutí), můžete při sexuálních hrátkách oplodnit jednu z vesničanek. Hrajete za ženskou hrdinku? Ano, můžete otěhotnět. Svatba, výchova dětí, to vše bude součástí hry, a vaše chování bude stejně jako dříve ovlivňovat vztah rodiny vůči vaší osobě. Dostatečně ambiciózní? Nesmysl. Zdaleka totiž nekončíme.

Molyneux dá hráčům to, po čem podle něj touží: možnost koupit a vlastnit vše, co v herním světě objeví, každý dům, každý předmět. Slibuje nám oživení bojového systému, dech beroucí grafiku, originální zápletku. Můžeme mu po řadě zklamání z prvního dílu věřit? Musíme. Možná se nám zde totiž rodí nenápadná evoluce žánru.

The Darkness

Diskutovaná hra poprvé na živo

Temnota nás uchvátila už na srpnové Games Convention, přestože měla stejného konkurenta: v předcházející prezentaci jsme nespatřili nic menšího než opěvovaný Bioshock. Na X06 byl projekt The Darkness od autorů Chronicles of Riddick poprvé hmatatelný a pod dohledem informovaných vývojářů i k dispozici médiím. Spojení akce z první osoby a nadpřirozených prvků, jež ve formě speciálních schopností získává hlavní hrdina z temnoty. Zatímco výprava hry ohromila už při prezentaci prvního levelu, který hráče zavede do útrob úzkých tunelů a dopravní špičky, nová úroveň nabídla pohled na hratelnost jako takovou.

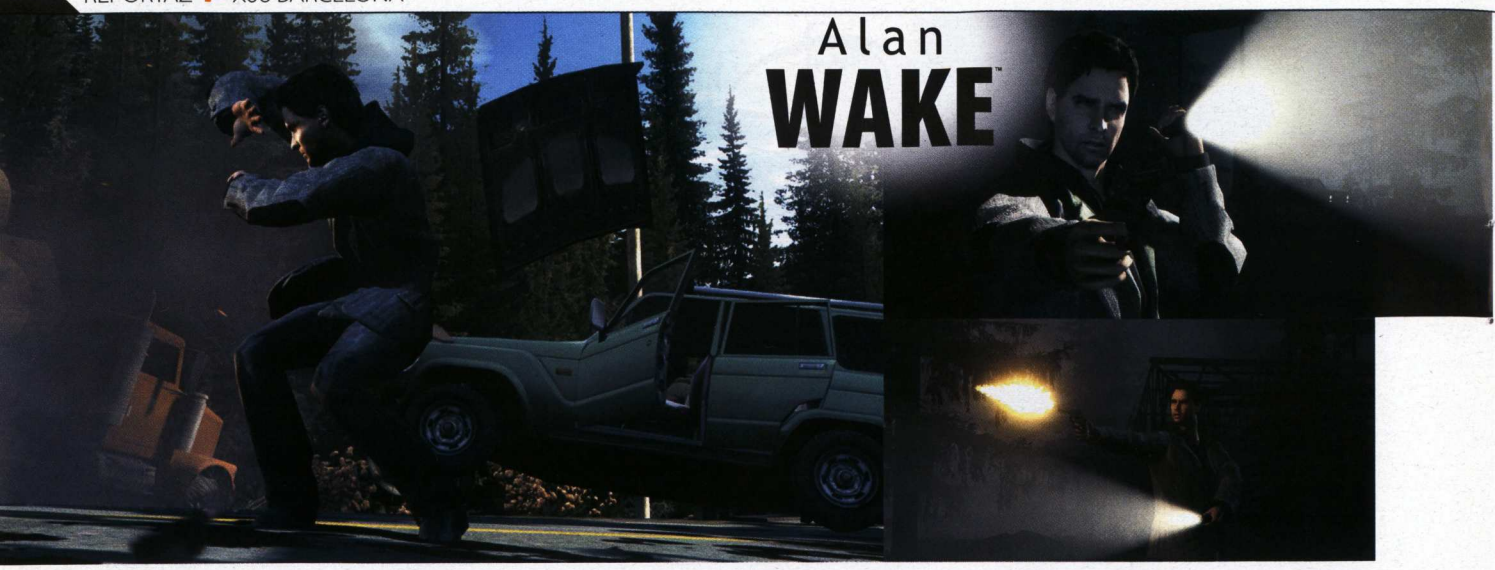
The Darkness v ní na první pohled nevyčnívá, hra nabízí vše, co známe z klasických střílečeк, okořeněné vaší snahou o ničení okolního světla a navození tmy. Speciální schopnosti přitom slibují mnohé: ve formě hada se můžete plížit levelem a odhalovat další nebezpečí, abyste stisknutím tlačítka v rychlosti převinuli čas zpět a vrátili se na svou výchozí pozici. Ani v boji nejste ochuzeni – vyvolání bestií ulehčuje vaše souboje s policií a nepřáteli. Při pohledu na celek ale The Darkness nepřipomíná revoluci, ani evoluci žánru: a bude na hře a pánech autorech, aby naděje a očekávání (vždyť o The Darkness se mluví všude ve světě) proměnili do reálné podoby.

Assassin´s Creed

Vkusné vraždění na veřejnosti

Období raného středověku našlo svoji herní spásu. Jak už víte z našich předchozích článků, Assassin´s Creed přichází s originální myšlenkou nájemných vražd, které se však nekonají v tichosti středověkého „obýváků", ale na veřejnosti, před desítkami svědků. Nenásleduje tak tiché ukončení mise, ale rychlý úprk před strážnými a strach z odhalení kolemjdoucího. Ukázka prezentovaná na X06 přesvědčila o absolutní volnosti: lézt po zdech a střechách můžete kdekoliv v celém levelu, pozor však na okolo stojící zvědavce! Budete-li se chovat příliš nápaditě, mohou na vás upozornit strážné.

Stejně tak je po spáchané vraždě dobře vidět rozmanitost umělé inteligence: zatímco stráže vás jednotně pronásledují, chování „spoluobčanů" nezná jednotný vzorec. Někteří před vámi budou utíkat, jiní jen nenápadně uhýbat: a poslední kasta vás začne odstrkovat a pomáhat strážným v pátrání po vás. Assassin´s Creed je ale pro nás stále hrou jedné mise, která s každým dalším měsícem získává na atraktivitě a s každou prezentací vypadá lákavěji. Uvidíme, jaká bude v příštím roce, kdy plánuje prorazit davy na Xboxu 360, PS3 a nově také PC.



Alan Wake

Když vás noční můra provází i ve dne

Jméno Alan Wake provází reputace, na které byste těžko hledali smítko. Oprávněně. X06 dovolila přítomným novinářům pohlédnout Alanu Wakovi do očí. Zapomeňte na videa a obavy, že ona skvostná grafika zůstane jen vzpomínkou v okamžiku, kdy médium vsunete do mechaniky (ať již PC, nebo Xbox 360). Alan Wake vypadá realtime stejně dobře, jak nám slibovaly veškeré screenshoty i trailery: nicméně okouzlující dojem z grafiky nebyl tím jediným, co jsem si z prezentace odnesl.

Odnesl jsem si i přesvědčení, že slibované spojení detektivních (pátrání po okolnostech zdejšího dění) a hororových prvků bude přirozené, nenásilné a zatraceně efektivní. V prezentované ukázce tvůrci vyslali Alana na výpravu k prazvláštnímu srubu. Po cestě v kůži ochotného spisovatele nabíráte stopaře, abyste se spolu s ním stali na mostě kousek od cílové destinace svědky zvláštních událostí. Na mostě leží havarovaný vůz, kousek poblíž tělo muže. Blížíte se, jenže na muži je cosi podezřelého: nosí stejné oblečení jako hlavní hrdina. Pokus o otočení těla, a náhle za vašimi zády končí v kapotě automobilu dodávka. Cvak, Alan se probouzí uprostřed noci, auto stojí opodál, jenže stopař ani jeho tělo nejsou k nalezení.

Je tma, a jak je známo všem fanouškům hry, tma znamená nebezpečí. Rozhlížíte se okolo a nalézáte jediný logický úkryt – srub. Přebíháte provazový most, za zády se ozývají hlasy. Ozve se křupnutí a nad vaší hlavou praská žárovka lampy. Utíkáte po cestě ke srubu, lampy všude okolo vás vypovídají službu, a náhle přichází první setkání s neznámým nepřítelem: Alan přesně zamíří baterkou, několik výstřelů a utíká dál na kopec k možnému úkrytu. Temné síly jsou ale rychlejší, prudce uzavírají okenice domu a hlavní hrdina je v pasti.

Gears of War

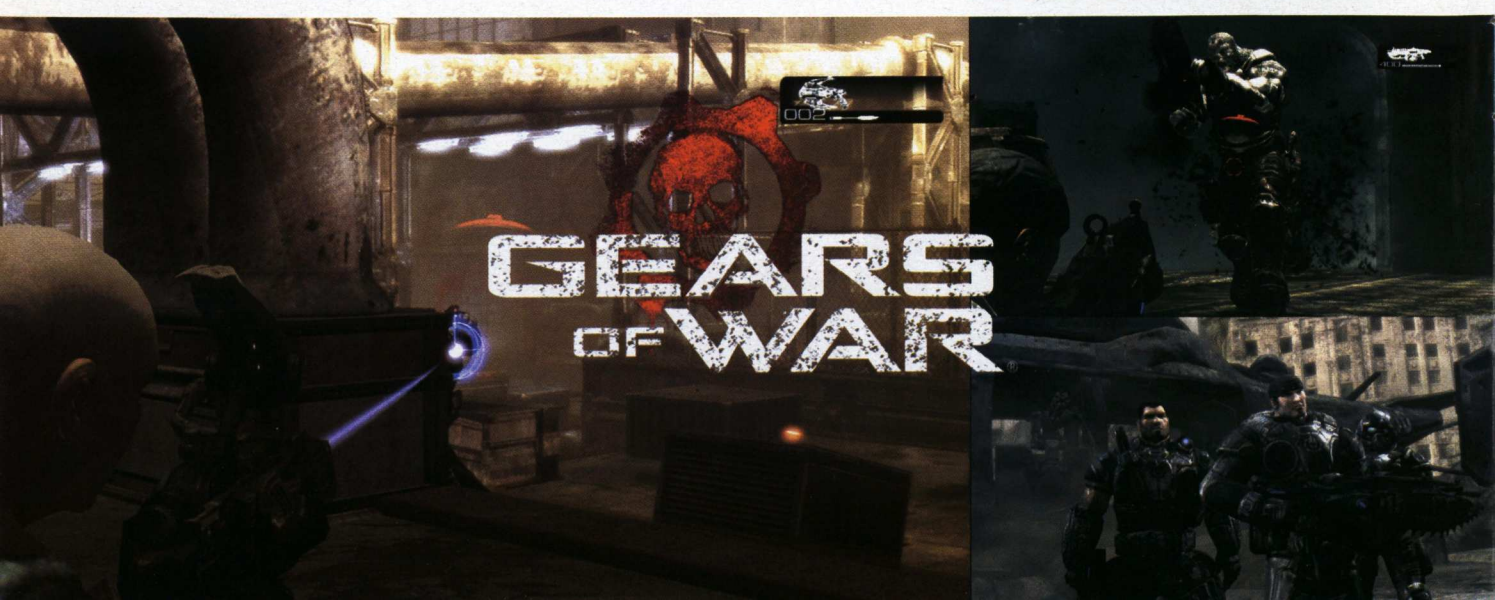
Konzolový hit klepe na dveře: 17. listopadu budete u vytržení

O Gears of War se dlouho spekulovalo, ještě dlouho mluvilo v superlativech, abychom se konečně mohli podělit o vlastní zkušenosti z hraní jak singleplayerové, tak i multiplayerové akce. Ruku na srdce: první minuty kampaně připomínají nemastný zážitek a na mysl se derou obavy, tak známé z úvodních misí loňského Killzone. Stejně jako v případě hitu pro PS2, i v GoW vyplavou obavy o zábavnost hry v pozdějších fázích hry, kdy se zabíjení stane běžnou součástí života a prostředí ani grafika nebudou působit tak ohromujícím dojmem. Máme ale důvod věřit, že ani tentokrát nebudou obavy naplněny, zvláště, když po boku příběhově našlapané kampaně stojí kooperativní multiplayer. Budete ho milovat.

Dva týmy, čtyři hráči na každé straně, a souboj českých novinářů se zahraničními. Rozmanitost Gears of War nezná mezí a nabízí vám jak cestu rychlých přestřelek, tak taktického postupu ve dvou- i vícečlenném týmu. Základní pravidlo přitom odhalíte už po minutě strávené ve hře – důležité je krytí a zbrklost dostává přízvisko kontraproduktivní, oceníte i netradiční systém umírání (mrtvého spoluhráče můžete po časový limit oživit, pokud se však k němu dříve dostane soupeř, rychlým rozmáčknutím lebky skoncuje s jeho životem). GoW těží především z perfektního vyvážení všech aspektů: rozumného dávkování akce, slušné umělé inteligence, povedeného grafického zpracování nebo prezentace válkou sužovaného světa.

XBOX 360 V ČR UŽ 3. LISTOPADU

Opakování je matkou moudrosti: a protože launch první next-gen konzole na českém trhu je důvodem k otravnému školnímu opakování, připomínáme, že už 3. listopadu zavítá do českých obchodů Xbox 360 oficiálně. Najít ho zde můžete v obvyklých verzích: Core za 8 999 Kč a Premium verzi za 11 999 Kč. Příjemnou novinku znamená ohlášení lokalizace některých vybraných titulů, kterých si čeští hráči užijí v naší mateřštině.



www.cz.o2.com

2 Mb/s za 399 Kč měsíčně

4x rychlejší O_2 Internet Expres můžete mít na 3 měsíce
za cenu rychlosti 512 kb/s. A k tomu webkameru Logitech zdarma.

Telefónica

Volejte 800 02 02 02

O_2

4násobné zrychlení se týká pouze rychlosti stahování. Uvedená cena je bez 19% DPH. Nabídka platí do 31. 10. 2006.

NABÍDKA, KTERÁ SE NEODMÍTÁ

Doupě s DVD za 23 Kč!

Předplaťte si Doupě za bezkonkurenční cenu!

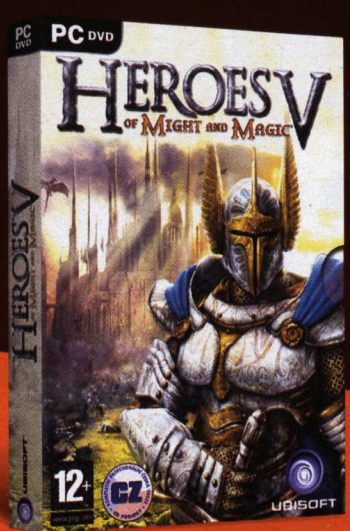
NA 2 ROKY S HROU ZDARMA

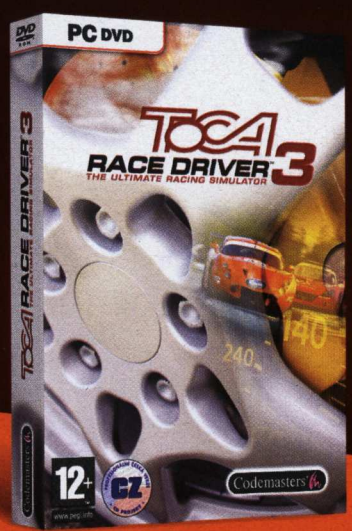
Ušetříte 699 Kč!

Dvouleté předplatné zahrnuje:
22× časopis Doupě
22× 9 GB DVD s plnou hrou
v každém čísle, dárek v podobě
jedné ze dvou her zdarma

Heroes of Might & Magic 5,
nebo TOCA Race Driver 3..... 999 Kč
22× Doupě s DVD, 22× plná hra.... 500 Kč
(23 Kč za číslo)

Celkem 1499,–





Levnější už to nebude!

Nabídka platí pro všechny, i pro obnovující předplatitele. Cenová nabídka platí do 20. 11. 2006, nabídka dárku (vybrané hry) platí pro prvních 200 předplatitelů. Dárek (vybraná hra) vám bude zaslán do 4 týdnů od zaplacení předplatného.

computer press

vydává Computer Press, a. s.
www.cpress.cz

DOUPĚ ZA 23 KČ

PŘEDPLATNÉ NA 1 ROK 888 Kč

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ
DOUPĚ

Ušetříte 211 Kč!

Roční předplatné zahrnuje:
11× časopis Doupě, 11× 9 GB DVD s plnou hrou v každém čísle

Jak si Doupě předplatit?

1. Textovou zprávou SMS: Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 888 Kč DO888, pro 2leté předplatné + hra Heroes of Might and Magic 5 slovo DOHMM2 a pro 2leté předplatné + hra TOCA Race Driver 3 slovo DOTRD2) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. Příklad: DO888! Jan Černý, Modrá 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.

2. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíš předplatné.

3. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

Předplatné pro SR: na 2 roky za 1990 Sk, na 1 rok za 1299 Sk. Kontaktujte: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

Měsíc v redakci

KAMIL GRIC
ŠÉFREDAKTOR

Poprázdninové vystřízlivění o sobě dalo vědět v plné kráse. Započal čas podzimního šílenství (podívejte se na ohromující číslo recenzí!), prvních školních zážitků a sympatického, byť pouze dvoudenního výletu do Barcelony. Říjen vypadá o poznání klidněji: zvláště, když na člověka čekají herní hody (Gothic 3, NWN2 atd.) i zážitky běžného života, divadelní Cimrmani a koncertní Seal.

TOP 3
1. Alan Wake božsky vypadá a Gears of War se božsky hraje: sami se brzy přesvědčíte
2. X06 v Barceloně aneb nejlépe zvládnutá herní akce letošního roku
3. Romantické výročí s přítelkyní

HONZA MORKES
ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA

Už dlouho se mi nestalo, že by mě hra, kterou si chci „jen tak na chvilku vyzkoušet", chytla natolik, že se zkoušení protáhlo až na úplné dohrání. Poděkování s kyticí růží letí tvůrcům Company of Heroes. Škoda, že totéž nelze říct například o letošní NHL pro PC. Snad příští rok…

TOP 3
1. Filmový zážitek Company of Heroes
2. Nostalgie při pohledu na stále se zkracující podzimní dny
3. Zbavil jsem se choroby relativně bez následků

KAREL KALIŠ
VEDOUCÍ KONZOLOVÉ SEKCE

Sledování dění na TGS a X06 mi opět dalo na vědomí, že nová generace her se neodvratně blíží a bylo by pomalu na čase přemýšlet o nějaké nové zábavné škatulce na hraní. Ovšem průvan z peněženky napomohl ke krutému procitnutí a odložení podobných starostí někam na další dekádu. Naštěstí současné platformy nabízí stále spoustu zábavy a navíc je tu prokletí autora Nostalgie – světu Albionu se prostě nedá odolat.

TOP 3
1. Albion
2. Setkání Doupěcího fóra v Ostravě
3. Film Děkujeme, že kouříte

MICHAEL STERN
VEDOUCÍ SEKCE LOADING

Obecně se ví, že onlinovky jsou návykové. Když si ale člověk ve virtuální komunitě nalezne pevné místo a zařadí se do jejích pochodů, z návyku se stává součást každodenního života. Je to něco jako manželství – nepřijít na raid znamená nechat svou přítelkyni čekat celý večer před kinem apod. Jen škoda, že zatím neexistují rozvodové kanceláře specializované na MMORPG.

TOP 3
1. Utrácení peněz na opravy ve World of Warcraft
2. Farmaření peněz na opravy ve World of Warcraft
3. Žebrání o peníze na opravy a alkohol ve World of Warcraft

MICHAL ACLER
VEDOUCÍ SEKCE DVD

Přicházející podzim mi příliš nesednul – poslední měsíc se u mě totiž nesl ve znamení čajů, léků a jiných ozdravných metod, pomocí kterých jsem se snažil z těla vyhnat přecházené nachlazení. A že to šlo pěkně pomalu! Společnost mi naštěstí dělal perfektní Just Cause, s nímž jsem se dokázal bavit dlouhé hodiny a zapomenout na okolní svět. Více takových her!

TOP 3
1. Michálka a Pavča živě
2. Just Cause
3. Beckovo nové album

ALAN JARRAR

Posledních několik týdnů jsem si připadal jako tříleté dítě, co se ztratilo v samoobsluze. Moje tělo pracovalo rychleji než mozek. Sérii komických situací a zbrklostí nakonec zpomalily zdravotní komplikace a zamyšlení se nad nastalou situací. Do herní pohody mě pak dostal čtvrtý díl Caesara, jehož trůn neskončí pod prachem díky dobré práci vývojářů z Tilted Mill.

TOP 3
1. Nové pohledy na staré věci
2. www.badgerbadgerbadger.com
3. Začátek školního roku a Caesar IV

DAVID SLÁMA

Skončilo léto a „prázdniny", začal podzim a škola. A herní vydavatelé se opět spikli a nachystali si úplně všechny tituly, co by mě mohly zajímat, na samý konec času, který máme na přípravu Doupěte. Výsledek? Předuzávěrkový „crunch time" tentokrát opravdu stál za to. Ale ty hry taky.

TOP 3
1. Xbox 360 je parádní, v redakci už jej ani mě nikdo nespatří
2. Stěhuji se na Oahu, díky TDU to tam už znám zpaměti
3. Když tohle píšu, tak ještě nevím, ale určitě Invex

TOMÁŠ VRÁNA

Tento měsíc byl hodně krušný. Během dvou týdnů jsem musel otestovat maximální rychlost nejnovějšího Ferrari, řezat zatáčky v M-trojkovém bavoráku a udělat crash test zmije od Dodge. Zkrátka okruhy v GTR 2 se staly mým druhým domovem, což se přítelkyni vůbec nelíbilo.

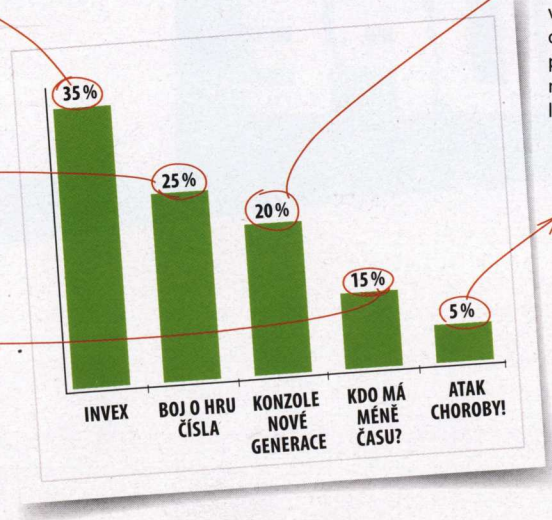
TOP 3
1. 360 km/h
2. Ochranné bariéry
3. Výhrůžky od přítelkyně

O ČEM SE MLUVÍ V REDAKCI?

1. Dlouho jsme přemýšleli, ještě déle připravovali a celý týden řídili největší herní show na Invexu. Stánek Doupěte vás (doufejme) opět nezklamal a odnesli jste si z něj spoustu dojmů, zážitků a výher. My jsme to odnesli spánkovým deficitem.

2. Company of Heroes, Just Cause nebo Gothic? A co Okami? Tento měsíc byl opravdu nabitý na zajímavé hry a vybírat nejlepší z nich nebylo vůbec lehké. Hádky v redakci budiž toho jasným důkazem. Nakonec vyhráli příznivci druhé světové (argumentovat proti Panzerfaustu není vůbec lehké).

4. Konec prázdnin, dovolených a začátek práce a školního roku nabídnul zejména šéfredaktorovi nekonečný seriál výmluv a argumentů „kolik práce daný autor má, jak je toho na něj moc a že ten článek určitě, URČITĚ zítra bude".



3. Spousta nových informací a blížící se start Xboxu a Wii v ČR rozproudily opět dlouhé debaty o vítězi války nových platforem. Výsledky jsou nejednoznačné. Co si myslíte vy?

5. Zákeřná choroba zaútočila v prvních sychravých dnech na vrata redakce Doupěte. S lítostí musíme přiznat, že mnozí hrdinní redaktoři, ošlehaní tisícovkou bitev, boj s bacilem neustáli. Jejich památku jsme uctili minutou zběsilého zabíjení v Dead Rising.

LOADING

Nejžhavější novinky ze světa počítačových i konzolových her

MICHAEL STERN
vedoucí sekce Loading

ČESKO HLEDÁ SUPERHRU

V úvodu rubriky Loading z minulého čísla jsme nakousli v poslední době velmi častý přerod nezávislých, poloamatérských projektů na komerční trh. Uplynul měsíc a úkaz se opakuje, tentokrát dokonce v naší malé zemi. Česká adventura Alternativa, která salutuje point & click klasice žánru kadencí Arnolda Rimmera, se bez větších obtíží odrazila od startovací rampy freeware titulů a letí vstříc svým „dospělým" protějškům. Dostane se až za hranice a naplní se tvrzení, že profesionální hry mohou vznikat i prostřednictvím tzv. garážových týmů, tedy bez mnohamiliónového finančního zázemí? Pravým opakem z českých luhů, hájů a dalších míst, kam se obvykle odkládají toxické odpady, je aktuálními novinkami představený Ro(c)k podvraťáků založený na stejnojmenném filmu. Ten se snaží kopírovat americký marketingový model, kdy se dvě média navzájem podporují (respektive vykrádají) a jsou si sama sobě reklamou. Bude zajímavé sledovat, zda dosáhne u hráčů většího úspěchu nadšenecká Alternativa nebo právě filmem podepřený Ro(c)k podvraťáků.

Zpět k novinkám. Západní svět nezůstává zemi v srdci Evropy nic dlužen a ten východní ji rovnou uzemňuje novým dílem ságy Final Fantasy XII, který je charakteristický tím, že jde o vůbec první část série bez Hironobu Sakaguchiho. Jak bude vypadat její svět, hráčům přiblíží vzletné preview Ondřeje Škocha. Bližší pohled na potenciálního nástupce fenoménu The Sims, evoluční strategii Spore, se oproti tomu pokusí přiblížit každý detail tohoto ohromného díla. Má někdo dále chuť na akci? Pak si lze vybrat například sci-fi operu nového Star Treku.

SBOHEM EXPERIMENTŮM, WORLD OF WARCRAFT NAVŽDY!

Novinky z lednového vydání Doupěte hráčům poprvé představily velmi netradiční MMORPG jménem Seed. Jeho odlišnost tkvěla v absolutním ignorování jakýchkoliv soubojů – principem hry bylo plnění úkolů dle vybraného povolání ve složitém sci-fi komplexu a postupné vedení online komunity ke společným vyšším cílům. Zcela nový archetyp hratelnosti bohužel skončil jen po pár měsících hraní a 1. října byly servery titulu Seed definitivně uzavřeny. Může za to individuální kvalita této hry, nebo je obecně každá onlinovka bez kvalitního soubojového systému odsouzena k zániku? Autoři Seedu se přiklánějí k druhé možnosti a v některém ze svých dalších děl ji hodlají potvrdit. Není nad starý dobrý World of Warcraft!

SPECIÁL

10 X06: REPORTÁŽ Z BARCELONY
PRVNÍ DOJMY Z HER ALAN WAKE, ASSASSIN´S CREED, FABLE 2 NEBO GEARS OF WAR

NOVINKY

14 TONY HAWK´S PROJECT 8
PS2 | PS3 | PSP | XBOX | XBOX 360

15 ALTERNATIVA
PC

16 SHADOWRUN
PC | XBOX 360

17 BATTLEFIELD: BAD COMPANY
PS3 | XBOX 360

18 DEVIL MAY CRY 4
PS3

20 STARGATE WORLDS ONLINE
PC

21 HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5: HAMMERS OF FATE
PC

22 SID MEIER´S RAILROADS
PC

24 WARHOUND
PC

PREVIEW

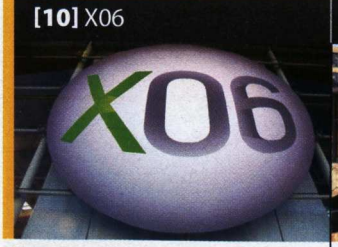
30 SPORE
PC

34 FINAL FANTASY XII
PS2

35 FINAL FANTASY XIII
PS3

36 RAYMAN RAVING RABBIDS
PC | PS2 | PS3 | PSP | XBOX | XBOX 360 | GC | NDS | GBA

38 STAR TREK: LEGACY
PC | XBOX 360



[10] X06
Nová salva her pro Xbox 360 a PC
PC | XBOX 360

[14] TONY HAWK´S PROJECT 8
Poprvé pro next-gen!
PS2 | PS3 | PSP | Xbox | Xbox 360

[30] SPORE
Genetické hrátky pod vaší kontrolou
PC

[36] RAYMAN RAVING RABBIDS
Šílený Rayman, nejen pro Wii
PC | PS2 | PS3 | PSP | Xbox | Xbox 360 | GC | Wii

TONY HAWK'S PROJECT 8

Každý rok jeden Tony Hawk. S tímto rýmem se kalifornský tým Neversoft začal pomalu, ale jistě propadat mezi řadu nedostatečně inovovaných sportovních titulů, které doplácejí na to, že ve sportu s pevně danými pravidly jednoduše není co zlepšovat. Počítačový skateboarding je ovšem poměrně mladý, a tak další pokračování pojízdných prken zahazuje minulost a pokouší se zpracovat své téma nově nebo chcete-li novogeneračně.

Mottem osmého dílu je realismus. Ten se netýká pouze technologie snímání pohybu, která bude použita i na ty nejintimnější partie sportovců, ale především věrnosti celého virtuálního světa, po němž se budeme na prknech prohánět. Ten je nyní přeplněn životem a interakcí až po okraj. Nejde pouze o interakci brada-obrubník (i když i tomuto typu se v Project 8 dostane pozornosti), ulice překypují civilisty, chodci a jinými obyvateli přítomných čtvrtí, kteří zde žijí svůj vlastní život nezávislý na vnějším světě. A rozhodně zde nejsou pouze pro potěchu oka! Počítá s nimi celá řada herních úkolů. Vůbec poprvé bude hráč nucen usilovat o reputaci u svého okolí. Předvedeme-li krkolomný kousek před početným publikem, pověst profesionálního skatera se rapidně zvýší. Naopak nacvičování pádů a lámání vazů bude radno provádět na odlehlých místech, poněvadž za ně sklidíme pouze škodolibý posměch.

Mezi další výzvy módu kariéry patří primitivní plnění úkolů typu „přejeď to a to zábradlí", nicméně mnohem lákavější se mají stát tzv. puzzly. V praxi nám hra řekne pouze „dostaň se z této části ulice na ten či onen bod v dáli" a je na hráči, aby obhlédl prostředí a vydedukoval, jak dosáhnout cílové lokace. V prezentované části bylo například nutné překonat sérii zábradlí, vyskočit na školní autobus, odtud se odrazit ke stožáru vlajky a pokračovat dále. Podobné výzvy jsou rozděleny do tří obtížnostních stupňů. Zatímco v minulých hrách jsme k pokoření všech map potřebovali jedno delší odpoledne, zde se herní doba protáhne na 20 až 25 hodin čistého času.

Revoluční grafika a co nejrealističtější pohyby jsou důsledky vybudování nového zařízení pro snímání pohybu v sídle společnosti Neversoft. Pro pohyby řadových chodců byli využiti zaměstnanci firmy, závodníkům však motoriku propůjčili profesionální skateboardisté, kteří strávili ve speciálních postrojích i několik dnů. Každý z nich se ve hře objeví včetně věrného modelu postavy, obličeje a především akrobatických kousků charakteristických jen a jen pro něj. Cílem hry bude dostat se mezi osmičku nejlepších borců a ve finále dosáhnout jejího vrcholu.

Při eskapádách s prknem, u nichž se využití dočkají analogové páčky konzolových ovladačů, nebude hráč odkázán pouze na předpřipravené pohyby. Stiskne-li oba analogy najednou, dění se zpomalí, obraz přiblíží na prkno a každou páčkou budeme mít možnost ovládat jednu nohu skateboardisty. Pokud vytvoříme dostatečně atraktivní a složitý prvek, můžeme být ohodnoceni mnohem větším bodovým bonusem než při použití prefabrikovaných pohybů. Ovšem pozor – celý Project 8 je poplatný fyzice jako alkoholik lahvi, a tak stačí jen nepatrně špatný pohyb a blízká setkání vyražených zubů jsou nasnadě. --MS

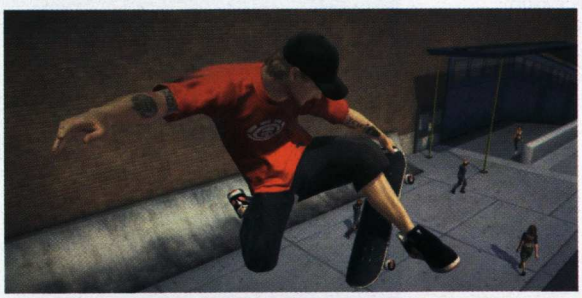
INFO

[Žánr]
Simulátor skateboardingu
[Výrobce]
Neversoft Entertainment
[Vydavatel] Activision
[Homepage]
www.activision.com
[Datum vydání]
Listopad 2006

PLATFORMA:
PS2, PS3, PSP, XBOX, XBOX 360

TOP3

- Nový přístup k žánru
- Živý svět
- Spousta atraktivních výzev



NEJPRODÁVANĚJŠÍ HRY 21. STOLETÍ

Server Next generation zveřejnil zajímavou statistiku nejprodávanějších her v USA v posledních letech. Výsledky v mnohém překvapují (budgetové tituly se umístily v TOP 100 opravdu vysoko), první příčky ale patří předpokládaným hitům. Nejprodávanější je Sims (3,2 miliónů), následuje Diablo 2 (1,7 mil.) a World of Warcraft (1,3 mil.). Z českých her mezi stovku nejúspěšnějších pronikla Operace Flashpoint (90. místo, 230 000 prodaných kusů).
Zdroj: Next Generation, Modrak.cz

METAL GEAR SOLID POZDĚJI?

Netrpělivě očekávané pokračování akční série Metal Gear Solid se dočkáme nejdříve na konci roku 2007. V rozhovoru pro japonský týdeník Famitsu to uvedl sám Hideo Kojima. Čtvrtý díl hry by měl nabídnout otevřenější hratelnost. Nenápadné obcházení nepřátel bude možné, ale půjde jen o jednu z alternativ, čímž se otevírá prostor pro akčnější řešení nastalých situací. Redaktoři také zhlédli trailer, který je první opravdovou ukázkou hry (dosavadní trailery nabídly pouze herní videa).
Zdroj: Eurogamer

OPERACE FLASHPOINT 1,5

Dlouho očekávané pokračování realistické taktické akce Operace Flashpoint se blíží. Po-dle posledních informací se objeví v českých obchodech 10. listopadu pod názvem ArmA: Armed Assault za cenu 999 Kč. Odlišný název je důsledkem rozkmotření tvůrců s vydavatelem Codemasters, který vlastní práva na značku. Armed Assault nás zavede do fiktivního konfliktu na ostrově Sahrani, kde se současná americká armáda ocitne mezi dvěma znepřátelenými stranami.
Zdroj: Tiscali

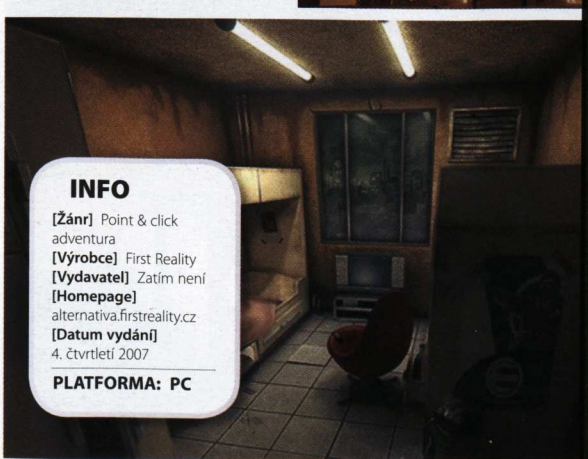
ALTERNATIVA

TOP3

- Temná vize budoucnosti
- Klasická point & click adventura
- Zajímavý grafický styl

Praha se díky své minulosti stala dějištěm mnoha historických příběhů, ovšem málokoho dosud napadlo, že i tak starobylé město může mít budoucnost. Již realizace této myšlenky je předzvěstí, že v začínajícím českém týmu First Reality dlí otevřené hlavy. Klasická point & click adventura se bude z jedné pětiny odehrávat mezi ocelovými mrakodrapy našeho hlavního města a zavede milovníky staromilské hratelnosti až do roku 2045. Budovy čnící až k nebesům skutečně nejsou překlepem, nýbrž potomkem přetechnizované vize, kdy je lidstvo otrokem strojů a ten zbytek tenkých otěží v rukou pevně třímá přísná vojenská diktatura. Práce je vším, s prací člověk obdrží Kartu, která je v popisované době vstupenkou k lepší společnosti a zároveň jediným prostředkem jak přežít. A právě o svou Kartu i práci přijde hlavní hrdina hry Richard Roček kvůli zrušení výstavby nového luxusního sídla megakorporací Endora. O tom, že stavěná budova měla ukrývat tajuplné zařízení, o jeho funkci a o Richardově přechodu na stranu odboje budou vyprávět čtyři zbylé kapitoly odehrávající se na pozadí 120 předrenderovaných obrazovek v New Yorku, brazilských pralesích, ve Francii a na Sibiři.

Alternativa se přerodila v plnohodnotný komerční titul z původně volně šiřitelného projektu. Předpoklady k dosažení vyšších met hra jednoznačně má – 3D postavy doplní fixní rozlišení 1 024 × 768 v šestnácti milionech barvách a vše uzavře originální hudba reagující na aktuální dění. I přes relativní strohost naznačeného příběhu se děj v průběhu hry rozvětví a zamotá v napínavý, nelineární preclík, přičemž atmosféra by měla jít ruku v ruce s pesimistickým vylíčením budoucnosti. Uveřejněné herní obrazovky tomu rozhodně napovídají, Alternativa již nyní vypadá, jako by návrháři ponořili inspirativní čerpadlo do hlubin filmů, jakými jsou Blade Runner nebo Pátý element. Ačkoliv je datum vydání skoro stejně vzdálené jako vidina futuristické Prahy, držíme autorům palce, aby neslevili nic ze svých předsevzetí. --MS



INFO

[Žánr] Point & click adventura
[Výrobce] First Reality
[Vydavatel] Zatím není
[Homepage] alternativa.firstreality.cz
[Datum vydání] 4. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: PC

TOP 10

NEJLEPŠÍCH HLÁŠEK

Scénáře moderních her se předhánějí komplikovanými dialogy s co nejvíce skrytými významy, ovšem tvůrci často zapomínají, že i jednoduchými glosami a holými větami lze vybudovat tu pravou atmosféru plnou vtipu nebo naopak napětí. Uveďme si deset her, jejichž průpovídky citují hráči po celém světě dodnes.

[1] THE SECRET OF MONKEY ISLAND

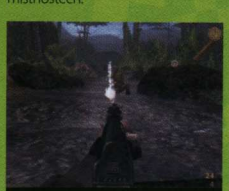
„Podívej, za tebou je třihlavá opice!" Touto legendární frází Guybrush Threepwood často odlákával pozornost okolostojících, aby měl dostatek času k útěku. Zapomenout se nedá ani slovní šerm, jenž zahrnuje i dialog Orsona Scotta Carda: „Bojuješ jako mlékař." „Jak trefné. Ty bojuješ jako kráva."

[2] DUKE NUKEM 3D

„Shake it, baby!" Dukovy hlášky byly tupé, krátké, ale jejich kadence by zaplnila několik stránek A4, stejně jako by se protagonistův hlas dal použít místo smirkového papíru. „What are you waiting for? Christmas?"

[3] FALLOUT

„Harolde, to je strom, co ti roste z hlavy?" „Žárlíš? Říkám mu Herbert… ne, kecám, jmenuje se Bob." Fallout i jeho druhý díl je radioaktivní studnicí plnou obskurních hlášek. Opravdu se povedl také český překlad, jenž například hříčku „Rest in pieces" důstojně přeložil jako „Odpočívej v pokoji. A také v předsíni a vůbec všech přilehlých místnostech."



[4] VIETCONG

Autoři dialogů české akce se s politickou i jakoukoliv jinou korektností příliš nemazlili. „Komouši jsou prasata!" hulákal z plna hrdla asi nejvtipnější domorodý hrdina Nhut a jen tak bokem dodával „Vy střílet rychlejc, ich víc! Hnusnej rudej prasata!" Ostatně nejpovedenější hlášky si mohou hráči stáhnout z domovské stránky www.vietcong.net.

[5] WARCRAFT

Americký Blizzard do svých her vždy ukryl řadu vtipných hlášek a situací. Již ve Warcraftu 2 na nás šišlali dělníci své „Yéš, maj lórd," přičemž třetí díl zašel ještě dál. Při několikerém poklikání kurzorem se jednotky často rozpovídají o nejrůznějších osobních detailech, například proč osahováváme vnadné mágyně nebo o záhadné paní Temnotě: „Temnoto?" „Ano?" „Že ti volal Lovec démonů?" „Ne a nemám na něj číslo!"

[6] ZERO WING

„All your base are belong to us." Věta převzatá z mizerně odvedené evropské lokalizace prastaré japonské arkády skutečně říká, že „Všechny vaše základna jsou patřit nám." Od roku 2000 začala fráze zaplavovat (nejen) herní blogy, internetové komiksy, ale dostala se například i do Futuramy a svou ztřeštěností se stala dalším z mnoha symbolů popkultury.

[7] SYSTEM SHOCK 2

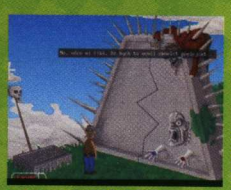
Když hráč poprvé uslyšel chraplavé sípání „Fresh meat! Hurry!" v útrobách liduprázdného vesmírného křižníku Von Braun, vstávaly mu hlasy hrůzou. Nesedly si, ani když promluvil ledově chladný hlas umělé inteligence Shodan, nebo se ozvaly zoufalé výkřiky ze záznamů dávno usmrcené posádky.

[8] SHADOW WARRIOR

Číňané dokáží napodobit cokoliv, od hodinek prominentních značek po Duka Nukema. Jeho asijský protivník se jmenuje Lo Wang a častuje své okolí smrtícími hláškami typu „Hmm, lepší než akupunktura," když použije lékárničku, „Ho ho, ta přílepná bomba tě má ráda," či „Tady je to jako v Hirošimě."

[9] ARMED & DANGEROUS

„Smrt požračům salátů!" To je krédo militantního antivegetariánského komanda robotů, které neotálí vybít kvůli záchraně jednoho stvolu obilí polovinu nepřátelské armády. A to není nic proti tomu, když v průběhu boje začne robotický Říman nutit hráči šálek čaje a vyřvávat „Já střílím, ty umíráš!"



[10] HORKÉ LÉTO

„Kluci mi říkají Rambo, holky kreténe." Touto hláškou dabovanou hlasem Zdeňka Izera se zvěčnil smolař Honza Majer, a trefně tak popsal situaci, kterou si prošel asi každý z nás. Nicméně Majerovi neříkaly holky kreténe jen na prvním stupni základní školy, ale i v dospělosti.

A CO VY?
Dostala vás nějaká další hra svými dialogy? Pošlete nám jejich doslovné znění na adresu dopisy@doupe.cz!

SHADOWRUN

Počítačová zpracování stolních her, jakou je například Dračí doupě, na sebe zpravidla berou podobu příběhově košatých RPG, ve kterých se náležitě zužitkují složitá pravidla papírových předloh. O to větší rozruch mezi příznivci cyberpunkové hry na hrdiny Shadowrun vyvolal záměr Microsoftu stvořit podle této značky zdánlivě řadovou multiplayerovou akci bez jakéhokoliv výpravného obsahu pro jednoho hráče. Shadowrun je experimentem, který se snaží vymanit z klišé týmových střílečka posadit je na novou úroveň. Ačkoliv bude muset nabídnout mnoho novinek a řádně vyladit svou hratelnost, aby si jej všimla větší veřejnost, tvůrci skrývají nejeden trumf. Předně si hra vypůjčila hlavního návrháře z týmu pracujícího na kultovní akci Halo, a co je důležitější, dle prvních testů je hratelnost skutečně na úrovni.

Při povrchové těžbě reálií z papírové předlohy hodlá Shadowrun nejvíce využít rozdílnosti čtyř přítomných ras. Ty zde suplují povolání charakteristická pro majoritu týmových her. Je zde univerzální člověk schopný bez penalizací používat magii i techniku, nebo trollové, jejichž kůže se při déletrvající střelbě mění v neprůstřelný kámen a jediný způsob, jak je udolat, jsou těžké zbraně nebo přerušované salvy. Výspou magie se stanou rychlí elfové se schopností regenerace po boku trpaslíků, kteří magii naopak absorbují a ruší její účinky. Chytí se některý z členů týmu do kouzelné pasti? Stačí tam poslat trpaslíka a nešťastník je rázem na svobodě. Z blízkosti trpaslíků se navíc nelze například teleportovat, což by mělo vtisknout taktice novou dimenzi.

INFO

[Žánr] Multiplayerová akce
[Výrobce] FASA Interactive
[Vydavatel] Microsoft
[Homepage] www.shadowrun.com
[Datum vydání] Leden 2007

PLATFORMA: PC, XBOX 360

Lákavá tvorba postav ze stolního Shadowrunu bude smrsknuta ve vylepšování avatarů v rámci jednoho utkání. Podobně jako si hráči Counter-Strike kupují za vydělané peníze zbraně od pistolí po samopaly, zde se k nim přidají magické schopnosti a implantáty. Velice užitečné je kouzlo zmrtvýchvstání, které je nicméně zpracováno poněkud netradičně. Oživit lze pouze postavu, jejíž tělo dosud nerozšmelcoval někdo s přebytečným zásobníkem, a i pak platí pravidlo duševního pouta – zemře-li křisitel, umírá i vzkříšený. Zatímco zbraně ztratíme s každou smrtí, kouzla přetrvávají. Je libo proměnit se v kouř, takže kulky jen proletí skrz a budou pouze trpět následky pasivního kouření, nebo prohlédnout skrze zeď? Žádný problém, stačí jen vyměnit získané body za příslušnou dovednost. Zapomenuti nezůstanou ani vyznavači technologie. Po namontování urychlovačů reflexů do zápěstí může postava s mečem vykrývat střelbu a místo se najde i pro příznivce létání realizovaného skladnými křídly v několika barvách.

Funkční využití všech popsaných elementů, kdy cestu týmu klestí troll a elfové se teleportují tam a zpět za záda protivníků, si vyžádá dokonalou koordinaci dvou až osmičlenných týmů a použití hlasové komunikace. Shadowrun jako jedna z prvních her na Xboxu 360 nabídne službu Live Anywhere, která dovolí, aby spolu mohli hrát vlastníci této konzole i PC zároveň. Ačkoliv se zde nabízí otázka nad zvýhodněním PC hráčů díky použití myši, autoři tvrdí, že bychom v konečné verzi neměli poznat rozdíl mezi dvěma hráči hrajícími na odlišných platformách. --MS

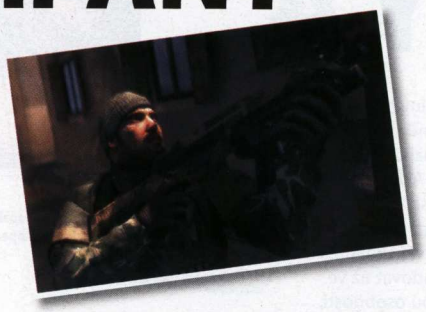
TOP3

- Inovace v multiplayeru
- Spousta netradičních dovedností
- Střet technologie s magií

[ČLOVĚK, NEBO ELF?]
Fandové střelby mají už dávno jasno

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

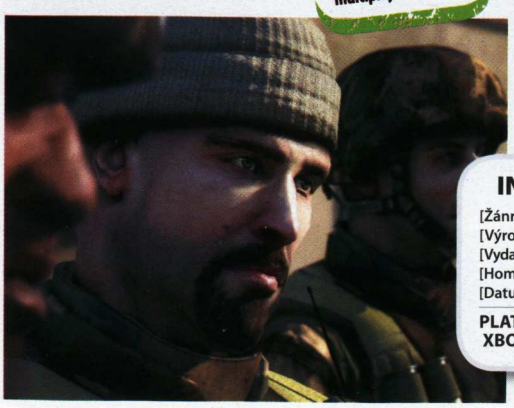
Zatímco PC dostává sci-fi verzi Battlefieldu (2142), next-gen konzole se v příštím roce dočkají titulu nesoucího jméno Battlefield: Bad Company. Hra bude přímým následovníkem Modern Combatu a opět nás zavede do světa plného bitev. Na rozdíl od svého předchůdce však bude znatelněji orientována na singleplayer, což dokazuje přítomnost údajně silného a propracovaného příběhu.



Ten se točí kolem konfliktu mezi Evropou a Asií, jehož hlavní roli obstarávají (překvapivě) vojáci. Nejde však o klasické armádní zaměstnance bojující na jedné ze stran, nýbrž o skupiny vycvičených specialistů stojících zcela mimo systém. Vpřed je žene pomsta a ani v nejmenším se nezaleknou mnohanásobné přesily. Hráči se zhostí role „velitele" čtyřčlenného týmu. Uvozovky jsou na místě – ani náhodou by Bad Company neměla připomínat týmovou akci à la Brothers in Arms, důraz bude kladen na boj jednotlivce. Nebudete svým spolubojovníkům rozdávat žádné rozkazy, oni vás budou pouze následovat a v krajním případě plnit funkci nápovědy, která vám poradí kudy dál.

Tajnou zbraní vývojářů jsou právě čtyři specialisté v hlavních rolích. Měli bychom se s nimi už během chvilky sžít a tím se plnohodnotně dostat do víru dění. To vše díky jedné prosté vlastnosti – lidskosti. Opravdu nejde o žádné superhrdiny, kteří se ženou za slávou. Každý jejich krok je pochopitelný. Vylepšit atmosféru mají také časté animace, které budou doslova prošpikovány zajímavými dialogy, v nichž se dočkáme i specifického humoru.

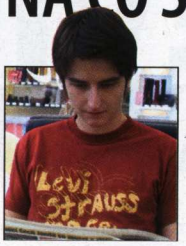
Na Bad Company jsou dobře vidět následky evoluce. Z původně multiplayerové série se pomalu klube dobrý díl pro jednoho hráče. Přesto nebudou příznivci multiplayerového hraní o nic ošizeni – ve hře najdou všechny známé mody z předchozích let, tradičně skvělé mapy, stejně jako rozsáhlý arzenál zbraní. Velkými změnami projde vizuální zpracování. Pro novou generaci konzolí je připraven interně vyvíjený engine Frostbite, který zvládne vykreslit neuvěřitelně velký, interaktivní a hlavně kompletně zničitelný svět. Příchod nové technologie s sebou nese pozitivní změny také v herních principech. Bojiště se bude díky zničitelnosti veškerého okolí dynamicky měnit. S vojáky budete muset aktivně vyhledávat úkryty nebo vhodná místa pro odstřelování. Využívat budete i techniku, a to jak pozemní, tak leteckou či námořní. --MD



TOP3
- Silný příběh
- Báječné technické zpracování
- Široké možnosti multiplayeru

INFO
[Žánr] FPS
[Výrobce] DICE
[Vydavatel] Electronic Arts
[Homepage] není
[Datum vydání] 2007
PLATFORMA: XBOX 360, PS3

NA CO SE TĚŠÍ...



Tak kdy už to sakra vyjde?!

KAMIL GRIC

ALAN WAKE
[PC, Xbox 360]
[Podzim 2007]

Jednou za uherský rok vám tvůrci splní tajné přání: spojí prvky, které milujete v jiných kulturních oblastech, s oblíbenými elementy herního světa. Pro mě představuje téměř dokonalou symbiózu finský Alan Wake. Na jedné straně v sobě pojí talent svých tvůrců pro výpravu akčních příběhů a děje (vzpomeňme na sérii Max Payne), na straně druhé se nebojí odvážného vykročení z vyšlapané cesty, jež nese v případě Alana Waka jméno psychologický thriller. Nejen akce, ale také horor, nejen boj, ale i přemýšlení. Z toho, co jsem měl prozatím možnost spatřit, nabídne Alan Wake vyčerpávající hodiny intenzivního zážitku. Co na tom, že bude trvat 6–7 hodin, nebo že jeho replayabilita hraničí s nulou? Litovali byste peněz za krátký film, který vám přinese silnější zážitek než třihodinový opus? Já rozhodně ne.

ASSASSIN´S CREED
[PC, PS3, Xbox 360]
[Červen 2007]

Ubisoft se z nenápadného štírka vypracoval ve vydavatelský dům, který stále častěji určuje směr: nebojí se experimentů (právě Assassin´s Creed nebo Haze), riskuje oživení umírajících značek (HOMAM V), záda si jistí ověřenými sériemi (Sprinter Cell). Princip Assassin´s Creed do jisté míry připomíná perského prince nebo ještě slavnější, tajemný Thief. Zasazení hry do období raného středověku ale veškerou podobnost snadno gumuje: před hráčem se otevírá netradiční zážitek, stavějící na systému úkladných vražd a úprku do bezpečí. Obrovskou volnost prostředí potvrdili tvůrci i v poslední hratelné ukázce na barcelonské X06: šplhat po zdech a skákat po střechách můžete kdykoliv a bez jakýchkoliv omezení. Podezřelé jednání přesto upoutá pozornost kolemjdoucích, kteří se k vám po spáchaném zločinu chovají různě – snaží se vás zastavit, utíkají vám z cesty. Vše prozatím funguje ke spokojenosti tvůrců i mé maličkosti.

BIOSHOCK
[PC, Xbox 360] [Květen 2007]

Už v minulém čísle jsem pěl ódy na prezentaci bájného Bioshocku, hry, kterou provází pozitivní.pověst už od dob svého ohlášení. Oprávněně. Nástupce značky System Shock, kterou nechávají Electronic Arts hnít odloženou v koutě zapomnění, nabídne volnost svého předchůdce skloubenou s moderní technologií a řadou hororových prvků. Hráče zavádí do podmořského města Rapture, aby zde rozehrála hru o přežití: žádný vyšší cíl před vámi nestojí. Nelineární děj, v němž veškerá rozhodnutí závisí na vašem úsudku, se zde pojí s mixem architektonických prvků, originálním prostředím a všudypřítomnou hrozbou, která může čekat kdekoliv. Co jsem měl možnost hru okusit na vlastní kůži, prezentuje se nekompromisní podívanou, v níž vítězí ten chytřejší. Obrovská volnost je lákadlo, kterému dokáži jen těžko odolat.

LOST PLANET: EXTREME CONDITION
[Xbox 360] [Leden 2007]

Zatímco předchozí hry znamenají jen měsíce očekávání a možné zklamání v závěru, najdu v nejbližších měsících i jednu sázku na jistotu. Už od doby, kdy jsem na letošní E3 okusil hratelnou ukázku, zůstávám stejně nadšený a věrný konceptu Lost Planet: ideji zmrzlé planety, v níž vám přežití zaručí jen nekompromisní postup kupředu, kterého tvůrci dosahují přirozenými mechanismy. Snad se i ve mně zjevují obavy z možného stereotypu, který nastoupí po několika hodinách hraní, prozatím ale nemám důvod projekt japonského Capcomu podceňovat. Pokud se vše podaří tak, jak má, může jít o jeden z nejpovedenějších kousků pro Xbox 360.

DEVIL MAY CRY 4

Duševně rozpolcení hrdinové jsou častými protagonisty japonských her, až je s podivem, že majoritu hráčů země vycházejícího slunce netvoří psychiatři. Rozervat postavu Danteho, hlavního hrdiny dlouholeté série ryzích akcí s prudkým spádem Devil May Cry, se s příchodem Playstation 3 připravuje čtvrtý díl konzolového lovu na démony. Jeho děj se bude odehrávat na pomezí první a druhé části ságy a vůbec poprvé v historii je zde Dante líčen vyloženě jako záporná postava. Stejně tak je hráči pod gamepad premiérově podsunut zbrusu nový hrdina – svatý rytíř Nero.

Příběh vyprávěný tradičně strhujícími animovanými sekvencemi, jež se rodí pod rukou režiséra a choreografa Yujiho Shimomury, navazuje na příběh o dávném rytíři Spardovi, který povstal vůči svému temnému pánu a svedl bitvu o záchranu lidstva. Mnoho let poté vzniklo náboženské hnutí jménem Řád meče oslavující tohoto hrdinu, přičemž Nero je jedním z jeho předních členů a zároveň bojovým psem v předních liniích. Zápletka hry je položena, když Nero přistihne Spardova syna Danta při brutálních vraždách členů svého řádu a rozhodne se pomstít. Akční smršť ženoucí se v Dantových stopách bude s odsypávajícími úrovněmi gradovat až ve střet obou osobností, přičemž autoři stále neodhalili, zdali se v průběhu hry ujmeme ovládání staré-ho hrdiny, ani zda se Dante skutečně obrátil k temnotě nebo jestli je něco shnilého v Řádu meče.

TOP 3

- Nový hrdina
- Ověřená hratelnost
- Profesionální animované sekvence

Slovo pokračování v dnešním světě her znamená přinést prověřenou hratelnost a obalit ji spoustou nových efektů, přívěsků a moderní grafiky. Devil May Cry 4 tuto definici prozatím naplňuje se stoprocentním úspěchem. Prezentace na proběhnuvší Tokyo Game Show odhalila známý soubojový systém a především opět vysoce koncentrovanou, efektní akci – čtvrtý díl se hraje zcela totožně jako jeho předek. Nejvýraznější novinkou se má stát Nerova zbraň, tzv. Ďáblova ruka, která dává jeho končetině nelidské drápy a pekelnou

[LÁSKA?]
Pro copak asi tenhle chlapec vzplanul?

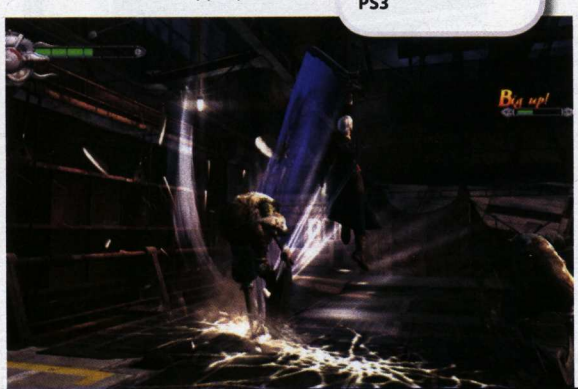
rudou září. Při jejím využití dostanou zabrat zejména fyzikální schopnosti PS3, jelikož pařát funguje podobně jako gravitační pistole v Half-Life 2. Nero si může s její pomocí brutálně přitahovat démonické protivníky a v ideálním případě jimi nadpozemskou silou mrštit o dlažbu, která se promptně rozlétne do všech směrů.

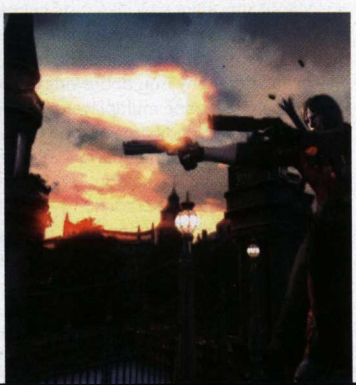
Pokud bude hráč navíc tak dobrý, že zvládne řetězit údery do nekonečných komb, aniž by mu nepřátelé stihli ubrat jediný život, odmění jej hra zvláštním hodnocením a povzbuzujícími hláškami. Již teď je jasné, že v Devil May Cry strávíme opět více času ve vzduchu sekajíce meči nejrůznější velikosti a střílejíce z dvojice Nerových pistolí, než na zemi na nohou. Démonům posešívaným z kusů těl a úlomků (většinou ostrého) železa se postavíme nejdříve koncem příštího roku. Do té doby mají autoři dost času k optimalizaci, o niž si předváděná verze občasným zasekáváním stále říkala. --MS

INFO

[Žánr] Third-person akce
[Výrobce] Capcom
[Vydavatel] Capcom
[Homepage] www.capcom.co.jp/devil4
[Datum vydání] 3. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: PS3





EXKLUZIVNÍ VLAKY NA VISTĚ

Microsoft spolu s EA oznámil vydání Rail Simulatoru, hry, která se bude soustředit na co nejdetailnější simulaci řízení moderních i historických lokomotiv. Oblast, v níž dosud dominoval australský Auran se svou sérií Trainz, tak rozšíří produkt herních gigantů. Hra vzniká za spolupráce s německými drahami a měla by se soustředit na britské a německé železnice. Rail Simulator bude jednou z prvních her, které vyjdou exkluzivně pro Windows Vista.
Zdroj: Homepage

SPEEDBALL A CHAOS ENGINE SE VRACÍ!

Legendární hry se vracejí. Futuristický a brutálně (ne)sportovní Speedball a akční Chaos Engine se objeví v nejbližších měsících v obrozených verzích na PC. Německá společnost Frogstar Interactive totiž získala práva na jejich celosvětové vydání. Na remacích hodlá spolupracovat s původními tvůrci. Sláva obou her sahá do devadesátých let minulého století, první Speedball pro Amigu dokonce vyšel už v roce 1988.
Zdroj: Worthplaying

NA HODNOCENÍ NEZÁLEŽÍ

Proč dostala hra XXX devítku? Jaktože je u YYY tak vysoké číslo, když je to blbost? Zadržte! Všechny spory ohledně číselných verdiktů u recenzí jsou zbytečné. Alespoň takové jsou závěry finanční skupiny SIG, která provedla výzkum vlivu hodnocení na výslednou prodejnost titulu. Podle něj kritiky sice mohou ovlivnit nálady zákazníků, statisticky vzato však mezi hodnoceními a prodejním úspěchem není výrazná souvislost. Mnohem výrazněji ovlivňuje prodejnosti datum vydání a síla značky. Harry Potter se zkrátka bude prodávat, i kdyby dostal všude 20 %.
Zdroj: GameDaily.biz

TVŮRCI GUITAR HERO POD MTV

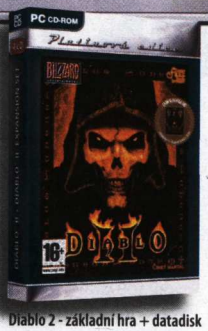
Známá hudební stanice MTV bere herní průmysl vážně. Důkazem je další posilování její pozice na tomto poli. Jedna z divizí společnosti, MTV Networks, koupila tvůrce populárního herního hitu Guitar Hero za neuvěřitelných 175 miliónů amerických dolarů (4 miliardy korun). Hra, která využívá speciálního ovladače, má obrovský úspěch po celém světě a v plánu je pokračování nejen pro PS2, ale i Xbox 360.
Zdroj: Gamesindustry

SAM & MAX I NA WII?

Atak známé dvojice adventurních hrdinů nebude záležitostí jen PC platformy. Podle posledních zpráv by tvůrci rádi přenesli novodobé pokračování série i na Wii. Jednání o případné spolupráci jsou v plném proudu, zatímco PCčkáře již dělí od vydání první epizody Sam & Max: Season One pouze poslední dny. Hra je hotová a měla by se začít prodávat v den vydání tohoto Doupěte. Další díly mají následovat vždy po měsíci.
Zdroj: Joystiq, Tiscali

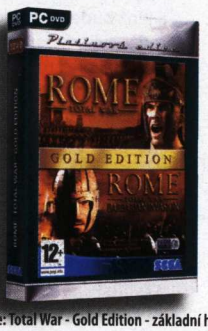
Platinová edice

PEČLIVĚ VYBRANÉ POČÍTAČOVÉ HRY, KTERÉ VSTOUPILY DO SÍNĚ SLÁVY
A VYSLOUŽILY SI UZNÁNÍ FANOUŠKŮ PO CELÉM SVĚTĚ!

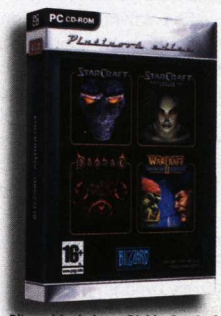


Diablo 2 - základní hra + datadisk
Lord of Destruction (ENG verze)

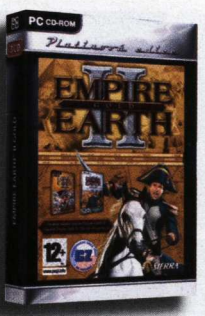
Warcraft III - základní hra + datadisk
The Frozen Throne (CZ dabing)



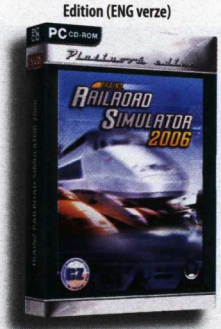
Rome: Total War - Gold Edition - základní hra
+ datadisk Barbarian Invasion (ENG verze)



Blizzard Anthology - Diablo, StarCraft
+ datadisk Brood War, Warcraft II BattleNet
Edition (ENG verze)

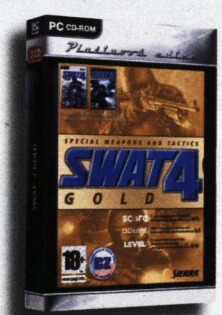


Empire Earth II Gold - základní hra
+ datadisk The Art of Supremacy (CZ titulky)



Trainz Railroad Simulator 2006
- základní hra (CZ dabing)

F.E.A.R. - základní hra
(CZ titulky)



SWAT 4 Gold - základní hra + datadisk
The Stetchkov Syndicate (CZ titulky)

DOPORUČENÁ CENA
599
KORUN ČESKÝCH

PLATINOVÁ EDICE JE V PRODEJI ZA SKVĚLOU CENU 599,- Kč.
K DOSTÁNÍ VE VŠECH DOBRÝCH OBCHODECH.

www.cdprojekt.cz/pe

CDPROJEKT

STARGATE WORLDS ONLINE

Zatímco původní celovečerní film Hvězdná brána s Kurtem Russelem v hlavní roli se plynule přerodil v seriálový fenomén zahrnující momentálně dvě nezávislé řady (pozastavená SG-1 a stále prosperující Atlantis), průnik do světa počítačových her je mnohem bolestnější. Střílečka Stargate SG-1: The Alliance byla definitivně zrušena, a tak jediná aktivní mezihvězdná brána do herního světa spočívá v nově založeném arizonském studiu Cheyenne Mountain. Jeho členové se odhodlali k odvážnému kroku – v záplavě víceméně neúspěšných online titulů, kdy trhu vládne World of Warcraft a pár dalších zavedených značek, chtějí prorazit se zbrusu novým MMORPG, jež má naplno využít dvanáct let budované reálie filmové sci-fi ságy.

Ačkoliv bychom při obchůzce kanceláří Cheyenne Mountain mohli šlápnout do hrnců s nastavovanou kaší na každém kroku, Stargate Worlds Online v sobě nesou jeden obrovský příslib. Systém diametrálně odlišných světů pospojovaných sítí hvězdných bran je spolu s rasovou rozmanitostí mimozemšťanů známých z televizní obrazovky tou pravou esencí příběhem podepřeného MMORPG. Autoři chtějí hru zastřešit primárním příběhem, který budou posunovat kupředu všichni hráči a jenž bude živě reagovat na televizní seriál. Jeho fanoušci zde naleznou známé rasy, přičemž sami si vyberou, zda budou hrát za lidi, Jaffy, Goa'Uldy nebo Asgardy. Rozhovor s návrhářem Chrisem Bernertem na serveru FiringSquad naznačil, že hlavním padouchem by se mimo jiné mohla stát rasa Ori. Tvůrci se nicméně chystají zásobovat herní vesmír sérií dílčích updatů, jež budou do hry přinášet další desítky úkolů, misí a zejména nový obsah poplatný seriálovým epizodám. Ba co víc, pokud bude hra úspěšná, mělo by mít chování hráčů zpětný vliv na tvorbu televizních scénářů!

INFO

[Žánr] MMORPG
[Výrobce] Cheyenne Mountain Studios
[Vydavatel] MGM Interactive
[Homepage] Zatím není
[Datum vydání] Zatím není

PLATFORMA: PC

TOP3

- Atraktivní vesmír
- Konečně pořádné sci-fi MMORPG?
- Náplň reagující na seriál

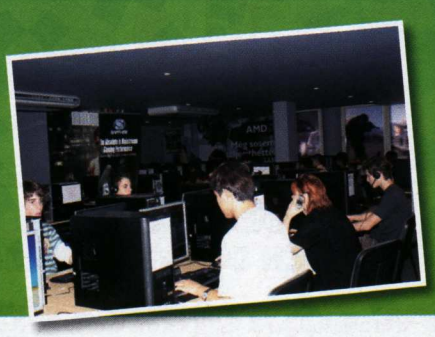
Primární náplní Stargate Worlds Online budou bojové mise (pro jednoho i celý kolektiv) založené především na akci z pohledu třetí osoby. Tam, kde se ve většině dnešních online RPG stačí postavit před protivníka, klikat na naučené dovednosti a o výsledku rozhodnou statistiky postavy, zde budou rozhodovat rychlé reflexy, uhýbání, krytí a využívání slabin umělé inteligence. Samozřejmě statistiky se v omezené míře dostanou také ke slovu, a to především prostřednictvím řady vynálezů známých ze seriálu. Mezi zbraněmi nalezneme Zat'nik'tel nebo povinnou plasmovou hůl Jaffů, součástí podpůrného vybavení se zase stane Goa'Uldské léčící zařízení.

První verze hry nepočítá se souboji vesmírných plavidel. To ovšem neznamená, že by nás některá z hvězdných bran nemohla přenést například na palubu Goa'Uldské mateřské lodi. Úkoly jsou spojeny s prostředím, takže na palubě zmíněného plavidla budeme například zprovozňovat porouchané motory apod. Na odpověď, zda začínající tvůrci dokáží rozbrázdit husté moře online titulů, si ještě minimálně rok počkáme. V současné době se totiž teprve seznamují s použitým enginem Unreal 3 a zahajují přípravy k vlastní výrobě titulu. --MS

[PROGAMING]

PRVNÍ MEZINÁRODNÍ MEZIHERNOVÝ TURNAJ

Společnost ProGamers otevřela hernu v Maďarsku a při té příležitosti uspořádala první mezinárodní mezihernový turnaj v Counter-Strike. Akce se zúčastnilo na 300 hráčů z Česka, Slovenska a Maďarska. Průběh turnaje byl poměrně nečekaný a plný dramatických překvapení. Nakonec se celkovými vítězi stali slovenští borci z klanu defeaters, kteří si odnesli sumičku 6 000 Kč a 25 hodin hraní v herně. Na druhém místě (s 2 500 Kč a 25 hodinami v kapse) skončili čeští Skyriders. Třetí místo patřilo maďarskému týmu Ancients, obdarovanému 1 500 Kč a rovněž 25 hodinami v herně.



CDS POTŘETÍ VYHRÁVÁ BWCL

Jestliže se o nějakém domácím týmu dá říci, že podává vyrovnané výsledky, pak je to dozajista Czech Demolition Squad, zaměřující se na Starcraft: BroodWar. Perfektní herní kondici potvrdili hráči tohoto týmu také celkově třetím prvenstvím v prestižní BWCL. Za nejlepší domácí hráče byla vyhlášena dvojice ve složení EnerGy a w0nder s osmi výhrami a jednou prohrou. Vůbec nejlepší v celé sezóně ale byl Němec s nickem doLife hrající za Terrany.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: HAMMERS OF FATE

U bisoftu se ve spolupráci s ruskými Nival Interactive nedávno podařilo úspěšně obnovit dlouholetou tradici série Heroes of Might and Magic, jejíž součástí je rovněž vydávání obsáhlých datadisků. První z nich ponese název Hammers of Fate a provede příznivce fantasy třemi novými kampaněmi, které se svým objemem vyrovnají asi polovině maximalistického tažení z původní hry. Čím autoři vyplní desítky hodin dobrodružství? Předně zde budou nové horské pustiny pohřbené sněhem, jež rozšíří severní hranice říše Ashan a stanou se domovinou nové frakce trpaslíků. Ti mají pověst bojovníků z kamene, díky čemuž se můžeme těšit na zbrusu nové jednotky tvrdé jako diamant, které si proklestí cestu k novým artefaktům nejen silou, ale rovněž premiérou runové magie. Trpaslíci s jejich vůdci jezdícími na mamutech a zběsilými berserky vypadají skutečně lákavě, podobně jako kamenné sluje, které tuhý národ za staletí tvrdé dřiny vykutal pod horami.

Nival nám nehodlají prodat pouze balík nových jednotek, ale zareagují na nejčastější výtky i připomínky hráčů a zasáhnou rovněž do hratelnosti. Navrátí se například karavany známé z předchozích dílů, přibude simultánní typ hry, jenž urychlí síťová klání, a pokud hráče omrzí pět nových singleplayerových a deset multiplayerových úrovní, nabídne své služby náhodný generátor map. Mluvíme-li o mapách, v těchto dnech by již měl být k dispozici volně stažitelný editor k původní hře – k jeho použití nebude nutné vlastnit expanzi! Nival se skutečně snaží šlechtit své pole co nejlépe, přičemž úrodu budeme sklízet již před Vánoci. --MD

TOP3

- Nová rasa trpaslíků
- Rozsáhlá kampaň
- Upravená hratelnost

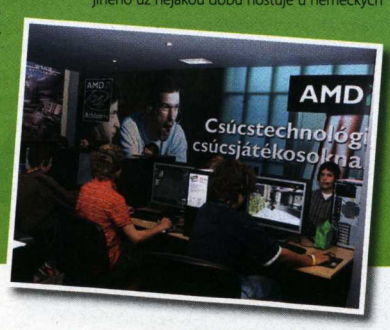
INFO

[Žánr] Tahová strategie
[Výrobce] Nival Interactive
[Vydavatel] Ubisoft
[Homepage] www.mightandmagic.com/heroes
[Datum vydání] Prosinec 2006

PLATFORMA: PC

KDO NÁS BUDE REPREZENTOVAT NA WCG06?

Herní olympiáda World Cyber Games v italské Monze se nezadržitelně blíží. Jak jsme vás informovali v minulém čísle, nebudou na ní chybět ani domácí reprezentanti. Ti vzešli z národního finále po dvoudenních bojích v pražské herně BattleZone. Lístek do Itálie si v Counter-Strike vybojovali zástupci klanu SkyRiders ve složení Efron, Ufo, Rasan, John a Petras. Našim reprezentantem ve Warcraftu III nebude nikdo jiný než Giacomo, který dlouhodobě podává stabilní výkony na domácí i zahraniční scéně a kromě jiného už nějakou dobu hostuje u německých mousesports. Vítězstvím ve Starcraft: BroodWar si místo na WCG zajistil hráč s nickem Dark_Caleb, který hájí barvy výše zmiňovaného klanu CDS. Fotbálek FIFA 2006 si proti hráčům z celého světa zahraje el-Diablo a auta v Need for Speed: Most Wanted prožene Queen. Přejeme hodně štěstí!



NEOPHYTE MĚNÍ SESTAVU

Neshody s hráči v týmu a špatné individuální výsledky. Takové jsou důvody další změny v domácím týmu nEophyte hrající Counter-Strike. Ten v poslední době prochází poněkud bouřlivým obdobím, jelikož jej nedávno opustil Harm „a ještě předtím, než se sestava stihla pořádně sehrát, je tu změna další. Zbytek týmu se rozhodl ještě před zahájením bojů na InvexCupu ze svého středu vytěsnit dosavadního kapitána Petra „kac0r" Olmu. Na jeho místo se pak dostal Milan „hitman" Kučera, který má za sebou hned několik významných úspěchů, z nichž stojí za zmínku třeba vítězství PG Challenge s týmem SkyRiders. Současné sestava nEophyte je následující: Milan „hitman" Kučera, Daniel „limp" Nikolov, David „selby" Hloch, Miroslav „shejen" Šimek a Tomáš „zEro" Bojanovský.

SID MEIER'S RAILROADS

Zatímco virtuální vláčkoviště typu Trainz! nebo Microsoft Train Simulatoru si v posledních letech našla své publikum a spokojeně přežívají mezi poměrně uzavřenou komunitou, obchodní strategie s vlaky v hlavní roli se již příliš nenosí. Avšak nyní na sebe legendární návrhář Sid Meier bere podobu nablýskané parní lokomotivy, zapřahá vagóny roztomilé grafiky, prověřené hratelnosti a se svým novým titulem si to šine na podzimní trh. Railroads se mají stát vyvrcholením Meierovy slavné série Railroad Tycoon a kladou si za úkol přivést zpět na obrazovky hračičkovské stavění železnic spolu s tvrdým obchodnickým bojem o suroviny a nová odbytiště.

Hra před námi rozprostře krajinu deseti scénářů začínajících ve zlatém věku páry a již od prvopočátku na nás bude vyvíjet tlak, abychom své titěrné železniční impérium co nejrychleji rozvíjeli. Na mapách jsou ropné rafinerie, pily, muniční továrny a další z třiceti druhů odvětví průmyslu, ovšem než se k nim hráč propracuje, musí si vydělat dost peněz převážením cestujících nebo pošty mezi rozrůstajícími se městy. Nestačí jen bez přemýšlení stavět pásy kolejnic od kouřícího domečku k městu. Je nutné bedlivě sledovat poptávku a zajišťovat dodávky charakteristické pro dané území a období. Pokud budeme například v Německu ovládat dopravu piva, máme vyhráno. To samé platí o sýru ve Francii nebo o dodávkách zbraní během druhé světové války. Cílem hry bude odkoupit veškeré tratě počítačových oponentů, což můžeme docílit buď našetřením obrovského jmění nebo (správně po obchodnicku) lepšími službami vlastní společnosti, čímž poptávka po konkurenčních vlacích klesne stejně jako protivníkovy akce.

INFO

[Žánr] Vlaková strategie
[Výrobce] Firaxis
[Vydavatel] 2K Games
[Homepage] www.firaxis.com/games/game_detail.php?gameid=12
[Datum vydání] Říjen 2007

PLATFORMA: PC

TOP3

- Vlakové strategie zpět na scéně
- Konkurenční boj
- Roztomilá grafika

Přestože za nitky hratelnosti tahá poctivý kus strategie, grafika je stylizována do podoby pestrobarevné stavebnice, kdy na první pohled poznáme, o jakou továrnu se jedná nebo kolik obyvatel přibližně má město se zobrazenými mrakodrapy a kolik malá vesnička složená z dřevěných chatrčí. Stejně intuitivní bude i ovládání – pod myší se budou automaticky budovat mosty, tunely, obchvaty, ovšem až na nás bude volba tras a samotných vlaků čerpajících ze zásoby čtyřiceti druhů. Posílat rychlík na trať stoupající do kopce bude u pasažérů asi tak populární jako u nás Pendolino. S položením kolejnic ovšem hra ani v nejmenším neskončí, stále je třeba monitorovat vlakové spoje a sledovat, zda se vlaky ve složité síti navzájem neblokují nebo někde zbytečně nestojí odstavený náklad. K tomu všemu nám Sid Meier's Railroads nabídnou přehledné nástroje, a to již v horizontu příštích týdnů. –MS

JAZYKOVÝ KOUTEK

Nedílnou součástí prvního ohlášení každé hry jsou tiskové zprávy. Jedná se o krátký dokument, který má za úkol informovat svět, že připravovaný titul bude to nejlepší, co jsme v našem mrzkém životě viděli, že nás zarazí do židle silou několika megatun a případně kolik peněz autoři utratili za nákup filmových a jiných licencí. Podívejme se nyní na nejokázalejší projevy posledního měsíce.

Atari o své účasti na festivalu Wired NextFest a o odhalení technologií budoucnosti

Ano, společnost Atari skutečně znamená pokrok, ovšem musíme se přesunout v čase do minulého století, kdy si tento herní gigant vybudovával jméno a formoval svět interaktivní zábavy svými herními skříňkami. Dnes se firma potácí v melancholii a útlumu, její hry končí fiasky jako v případě Enter the Matrix nebo Driv3r, a tak není divu, že se chce chytit ujíždějícího vlaku za každou cenu. Jak je patrné, oprašování herních legend formátu připravovaných Neverwinter Nights 2 apod. k návratu na výsluní nestačí. Ovšem kdyby Atari chytilo do sítě jakoukoliv revoluční technologii, byla by raketa úspěchu navedena zpět na oběžnou dráhu. Například zmíněný Nabaztag přestavuje malého roztomilého králíčka zachytávajícího prolétající Wi-Fi signál, z něhož je hlodavec schopen extrahovat a přehrávat mp3 skladby, předčítat text a dokonce i RSS kanály nebo vyjadřovat svou náladu. Zkrátka takové užitečnější Tamagochi.

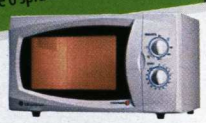
„Značka Atari symbolizuje inovaci a my budeme v tomto dědictví pokračovat prezentováním technologií zítřka a jejich dopadem na interaktivní zábavu u příležitosti letošní výstavy Wired NextFest. K vidění budou dosud nespatřené prototypy technologií budoucnosti a zařízení, které s lidmi přímo komunikují – jako Nabaztag a další chytré vynálezy."

Bright Entertainment uvádí Tomb Raider: The Action Adventure – titul hratelný na DVD přehrávačích

Lara je všude! Popletla hlavu miliónům hráčů a nyní opouští herní svět, aby infikovala interaktivní zábavou nedotčené osoby pasivně si hovící u televizorů. Zároveň ale jde o důkaz, jak silné jméno slečna Croftová v současné společnosti má. Nemusíte být hráč, ale pokud neznáte dokonale tvarovanou vykradačku hrobů s pistolemi za pasem, nejste nikdo!

„Interaktivní DVD hra Tomb Raider: The Action Adventure dovoluje hráči ovládat Laru jednoduše tlačítky na dálkovém ovládání standardního DVD přehrávače a je zaměřena především na předvánoční hlavní masy neherního publika."

Majesco uvádí nové hry stimulující mozkové vlny



Majesco dále vysvětluje, že mozkové vlny beta posilují soustředění a myšlení, zatímco vlny gama celkovou mentální aktivitu a řešení hádanek. Názvy her tak ozřejmují své zaměření, nicméně nelze se zbavit dojmu Potěmkinových vesniček. Kdo například ověří, jestli tituly skutečně fungují? Firma možná naopak počítá, že se to nikdo nebude pokoušet vyvrátit, poněvadž s tvrzením „Po použití her jsem stejně blbý jako dříve" by vyrukoval jen málokdo. V redakci se nicméně shodujeme, že užitečnější by byl titul Kitchen Boost: Microwave, který by alespoň dokázal ohřát pizzu. –MS

„Chcete vylepšit své základní myšlení a kognitivní reakce? Pak má společnost Majesco Entertainment dvě dokonalé hry – Brain Boost: Beta Wave a Brain Boost: Gamma Wave. Obě hry jsou vyvíjeny za konzultací s doktorem Makotem Shichidou, objevitelem teorie o správném vývoji mozku."

RYCHLOST VE VELKÉM STYLU.

Spal gumy v Londýně. Projed smykem zatáčky v Tokiu. Dupni na plyn v New Yorku, ať necháš všechny za sebou. Project Gotham Racing 3 tě posadí za volant těch nejrychlejších, nejstylovějších aut. Závody po světových velkoměstech mohou začít. Život začíná od 270 km/h. ProjectGothamRacing3.com

PGR
PROJECTGOTHAMRACING3

BIZARRE CREATIONS

Microsoft game studios

© 2005 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, PGR, Project Gotham Racing, Xbox 360, logo Xbox, Xbox live a logo Xbox live jsou ochrannými známkami Microsoft Corporation ve Spojených státech anebo v dalších zemích. Vyvinuto Bizarre Creations Limited 2005. © Bizarre Creations Limited 2005. Všechna práva vyhrazena.

3+ www.pegi.info

Vyrobeno s licencí od Ferrari Spa. FERRARI, motiv VZPÍNAJÍCÍHO SE KONĚ, všechna spojená loga a rozlišitelné designy jsou ochrannými známkami Ferrari Spa. Design automobilů Ferrari je chráněn jako vlastnictví Ferrari podle předpisů o designu, ochranných známkách a obchodním vzhledu. Práva k ochranným známkám, copyrightu a designu, která jsou v těchto vozidlech Lamborghini anebo s nimi spojena, jsou užita s licencí Lamborghini ArtiMarca S.p.A. Italy: Lamborghini Gallardo.

Jump in.

XBOX 360™

WARHOUND

Kdybychom chtěli spočítat, kolikrát nás autoři počítačových her obsadili do role žoldáků, museli bychom využít vyšší matematiky. Tvůrci koncepčně zajímavých, ale ve výsledku již o něco méně výrazných akcí Chrome a Call of Juarez chtějí svým nově vyvíjeným titulem dosadit další proměnnou do rozsáhlého vzorce tématiky nájemných zabijáků. Nenechme se v žádném případě odradit, Warhound na sebe nebere podobu řadové střílečky, ale komplexního simulátoru života žoldnéře a jeho každodenních potřeb.

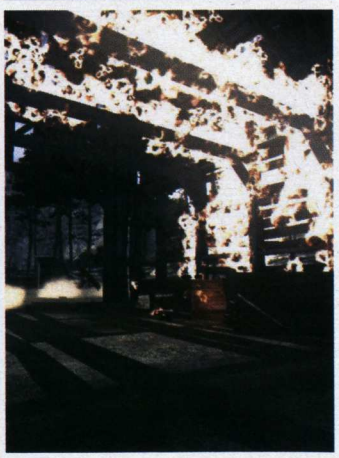
Na počátku rozvětveného příběhu proti sobě stojí hráč a celý svět plný příležitostí. Na mapě zeměkoule si budeme pomocí žoldákova virtuálního laptopu vybírat krvavé zakázky mocných států, politiků nebo teroristických vůdců, abychom se vypracovali po zločinném řetězci až na vrchol své profese. Ačkoliv nejprve budeme odpravovat slabě hlídané osoby konvenčními metodami, později po nás budou zadavatelé vyžadovat mnohem čistější práci, zahlazování stop a vydáme se na celou řadu životu nebezpečných míst, kde již nepůjde pouze o hlavu primárního cíle, ale vrchní zakončení trupu budou padat hromadně.

K zajímavým prvkům Válečného psa patří plynulý vývoj žoldáka. Mezi vlastními úkoly může ve svém úkrytu trénovat střelbu z rozdílných druhů zbraní, plížení nebo techniky soubojů nablízko. Když se pak vydá do pole, platí pravidlo, že nejlepší vybavení nalezneme právě zde, v kapsách protivníků a jejich skladištích. Zbraně díky tomu logicky putují do vlastní základny, kde si je hráč bude moci upravovat a vybavovat se jimi na další mise. Skvěle vypadá zabijákův intelektuální rozvoj. V průběhu hry se bude moci naučit řídit celou škálu dopravních prostředků od džípů po tanky a lodě. Čím více dovedností nastřádáme, tím více možností nabídne herní prostředí.

Hráč bude mít možnost vybojovat každou misi svým vlastním způsobem. Autoři přicházejí s myšlenkou několika specializací, takže odstřelovači se posadí na kopec a řeší situace s elegantním odstupem, zatímco experti na výbušniny se ke svému cíli budou nuceni přiblížit mnohem více. Variabilita se nemá týkat pouze zvolené subprofese, nýbrž také členitého prostředí. Svět se plynule mění a na místa starých protivníků jsou dosazováni noví. Na jedno místo se tak vydáme vícekrát a i při opakované návštěvě bychom měli naleznout nové cesty, jak dosáhnout cíle a úspěšného přičtení peněz na žoldákovo konto. –MS

TOP3
- Simulátor žoldáka
- Více cest ke splnění mise
- Vývoj postavy

INFO
[Žánr] Akce
[Výrobce] Techland
[Vydavatel] Zatím není
[Homepage] Zatím není
[Datum vydání] Zatím není
PLATFORMA: PC



[NÁHODA]
Jednou jsi nahoře a jednou zase dole. Hned jak zmáčknu spoušť

JEDNOU VĚTOU

Tvůrci kontroverzní série Grand Theft Auto **ohlásili detektivku** zasazenou do 40. let dvacátého století s názvem **L.A. Noire**.

Očekávaný fotbalový simulátor **Pro Evolution Soccer 6 vyjde** na PC, PS2 a Xboxu 360 **27. října**.

Nejznámější RPG tohoto roku, **The Elder Scrolls IV: Oblivion, vyjde na PS3** jako jeden z launchových titulů (v USA v listopadu, v Evropě v březnu).

Jen za první týden se prodalo **1,1 milionu kusů LEGO Star Wars II**.

Pokud vám chybí ve sbírce nějaký z dílů (či datadisků) Civilizace, neměla by vám uniknout **kompilace Civilization Chronicles**, která v zahraničí stojí v přepočtu 1 800 Kč.

JÍZDNÍ ŘÁD ŘÍJEN/LISTOPAD

PONDĚLÍ	ÚTERÝ	STŘEDA	ČTVRTE	PÁTEK	SOBOTA	
16.10	**17.10** Zatímco vy stále vstřebáváte dojmy z naší Invexové show, na stánky míří čerstvé **Doupě plné aktuálních a především premiérových recenzí**. A na DVD? Originální akce **Creature Conflict**.	**18.10** **Age of Empires III: The WarChiefs** (PC) **Battlefield 2142** (PC) **Bully** (PS2) **Destroy All Humans! 2** (PS2, Xbox) **Microsoft Flight Simulator X** (PC) **Sam & Max Episode 1: Culture Shock** (PC) **The Sims 2: Pets** (PC, PS2, GC, NDS, GBA) **Warhammer: Mark of Chaos** (PC)		**20.10**	**21.10**	
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT	**24.10** **Dark Messiah of Might and Magic** (PC) **F.E.A.R. Extraction Point** (PC) **Marvel: Ultimate Alliance** (PC, PS2, PS3, PSP, Wii, GBA, X360) **Reservoir Dogs** (PC, PS2) **Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent** (PC, PS2, GC) **Tony Hawk's Downhill Jam** (NDS, GBA)	**25.10** **Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption** (PC) **Test Drive Unlimited** (PC, PS2, PSP	**26.10** **Guild Wars Nightfall** (PC)	**27.10**	**28.10**	
30.10 Broken Sword: The Angel of Death (PC) **EyeToy: Kinetic Combat** (PS2) **Grand Theft Auto: Vice City Stories** (PSP) **Sid Meier's Civilization Chronicles** (PC) **The Grim Adventures of Billy & Mandy** (PC, PS2, Wii, GC, GBA)	**31.10** **EyeToy: Play 3** (PS2) **Final Fantasy XII** (PS2) **Killzone: Liberation** (PSP) **Infernal** (PC) **Need for Speed Carbon** (PC, PS2, PS3, GC, Xbox, X360) **Need for Speed Carbon: Own the City** (PSP, NDS, GBA) Pokemon Ranger: The Road to Diamond and Pearl (NDS)	**01.11** **FORZA MOTORSPORT 2** (X360) **Spider-Man: Origins** (NDS, GBA)		**03.11** **Rail Simulator** (PC)		
07.11 **GEARS OF WAR** (X360) **Bionicle Heroes** (PC, PS2, NDS, GBA) **Guitar Hero II** (PS2) **Star Trek: Legacy** (PC, X360) **Tom Clancy's Rainbow Six Vegas** (PS3, PSP, X360) **Tony Hawk's Project 8** (PS2, PS3, PSP, Xbox, X360)		**09.11** **Viva Piñata** (X360)		**10.11**	**Sony PlayStation 3 (Japonsko)** **11.11** **Resident Evil 5** (PS3, X360) **Ridge Racer 7** (PS3) **Tekken 6** (PS3)	**12.11** **Nintendo Wii (USA)**
13.11 **Brothers in Arms D-Day** (PSP) **Eragon** (PC, PS2, PSP, GC, NDS, GBA, Xbox X360) **Final Fantasy III** (NDS)	**14.11** **RAYMAN RAVING RABBIDS** (PS2) **F.E.A.R.** (PS3, X360) **Full Auto 2: Battlelines** (PS3) **Medieval 2: Total War** (PC) **NFL Street 3** (PS2, PSP) **Sonic the Hedgehog** (PS3, GBA, X360)			**17.11** **Call of Duty 3** (PS3, Wii) **Genji: Days of the Blade** (PS3) **FIFA Manager 07** (PC) **Resistance: Fall of Man** (PS3)	**18.11**	**19.11** **Far Cry Vengeance** (Wii) **Rayman Raving Rabbids** (Wii) **Red Steel** (Wii) **Super Monkey Ball: Banana Blitz** (Wii) **The Legend of Zelda: Twilight Princess** (Wii) **Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent** (Wii) **Tony Hawk's Downhill Jam** (Wii)
20.11 **Superman Returns: The Videogame** (PC, PS2, PSP, GC, NDS, Xbox, X360)	**21.11**	**22.11**	**23.**	**24.11**	**25.11**	**26.11**

TAJNÝ TIP: PS3 VS. WII

Listopad znamená pro hráče nejen přísun desítek nových her, které zahltí harddisky našich počítačů (případně mechaniky konzolí), ale také start dvou očekávaných platforem: Sony Playstation 3 a Nintendo Wii. Oba hráči si naplánovali zahájení prodejů na zásadních trzích na polovinu listopadu (PS3 zahájí 11. listopadu v Japonsku, Wii o osm dní později v USA), na rozdíl od konzole japonské Sony se ale Wii objeví i u nás ještě před koncem roku. Společně s novými konzolemi nás čeká i řada potencionálních hitů: zadívejte se pozorně do našeho jízdního řádu, snadno je objevíte. Podrobnosti o obou konzolích, první dojmy a řadu dalších informací hledejte v příštím Doupěti.

22.11. DOUPĚ

Listopadové Doupě ve znamení nástupu konzole nové generace: podrobné rozbory Playstation 3 a Wii, první dojmy z hraní nové generace her. Nebudou chybět ani recenze všech očekávaných hitů předvánoční sezóny.

TROCHU JINÁ HISTORIE

Jak by asi svět vypadal, kdyby nacisté vyhráli druhou světovou válku? Přesně touto otázkou se zabývá připravovaná FPS **Fall of Liberty**, která by se měla na pultech obchodů objevit příští rok jak pro PC, tak i PS3 a Xbox 360. Herní události se začínají psát v roce 1931, kdy za podivných událostí umírá během nehody v New Yorku britský státník Winston Churchill. To už je jen malý krok k tomu, aby se tehdy hitlerovské Německo dostalo k vládě ve Velké Británii a postupně šířilo svůj vliv i do zbytku světu. Invaze se nevyhnula ani Spojeným státům, jelikož v prosinci roku 1951 byl napaden New York a další sousední státy. Ne všichni ale s novým režimem souhlasí, přesto jen málo lidí se dokáže postavit hrozbě hákového kříže. Jedním z těchto odvážných odborářů je vaše maličkost, která bude mít za úkol zvrátit běh dějin a poslat nacisty tam, kam patří.

STARÁ KLASIKA V NOVÉM HÁVU

Člověk si řekne, že to už nikoho nemůže bavit, ale opak je pravdou. O čem se bavíme? Přece o předělávkách titulů z herního pravěku, mezi něž řadíme legendy typu Pong, Space Invaders či Asteroids. Posledně jmenovaný titul si vzalo na paškál studio Big Toe Software, čehož výsledkem má být hra **Dark Matter**. Remake dnes již klasické arkády, ve které ovládáte raketku a spolu s ní ničíte hordy nalétávajících asteroidů, bude poplatný dnešním trendům, takže největší revoluce se dá očekávat na poli grafického a zvukového zpracování. Vlastní hratelnost však zůstane zachována. Kromě singleplayerové kampaně, která nabídne rovných 30 misí, bychom se měli dočkat i tzv. Challenge módu, v němž musíte přežít nápor asteroidů po co nejdelší možnou dobu.

BLESKEM ZE SVĚTA HER
Stručně a jasně o novinkách všech žánrů

KOMIKSÁCI JDOU ONLINE

Zní to jako sen toho nejskalnějšího fandy komiksů a přitom je to skutečnost! Společnost Marvel Entertainment již nějakou dobu pracuje spolu s Cryptic Studios (např. City of Heroes) a Microsoftem na online hře nazvané **Marvel Universe Online**. Ta nenabídne nic menšího, než možnost vybrat si jeden z mnoha stovek komiksových charakterů, k nimž má Marvel práva, a vydat se do rozsáhlého virtuálního světa plnit nejrůznější úkoly. Pokud v sobě skrýváte něco z Blada, Kapitána Ameriky, Punishera či jiného světoznámého komiksového hrdiny, není nic snazšího, než si svou novou identitu vytvořit ve virtuálním prostředí. Marvel Universe Online slibuje akční pojetí, na bližší informace si však stále musíme počkat. Délka vývoje je odhadována na další dva až tři roky. Výsledného projektu by se měli dočkat majitelé PC a konzole Xbox 360.

JEDEN HRDINA NESTAČÍ

Posledním trendem v akčních hrách je obsazování několiv jednoho, ale hned dvou hlavních hrdinů. Důkazem budiž připravované hry Kane & Lynch, Army of Two či domácí Voodoo Nights. Dalším titulem, který tuto skupinku rozšíří, je nová kooperativní akce z pohledu třetí osoby pojmenovaná **Crossfire**. V ní dostanete možnost ovládat najednou dva agenty speciálních složek americké CIA. Jejich útvar oficiálně neexistuje, a proto je vláda používá na řešení zvláště „delikátních" problémů v politicky nestabilních zemích. Autoři hry kromě jiného slibují dokonalou spolupráci mezi jednotlivými postavami, interaktivní prostředí, spoustu dech beroucích efektů a samozřejmě našlapanou hratelnost. Nechejme se překvapit, jak to celé dopadne – hra by se na trhu měla objevit příští rok pro PC a Xbox 360.

OHNIVÝ JEZDEC PŘILÉTÁ

Nemusíte být zrovna milovníky zvířat, aby vás chytila vyvíjená hra **Lair**. Tentokrát totiž nedojde na žádné milé psíky ani kočičky, ale pořádné fantasy draky, kteří všude okolo plivou oheň a dští síru. Kromě přemíry akce a (prý) bezchybné hratelnosti bude hra zajímavá neobvyklým ovládáním – jako jedna z mála bude podporovat pohybové senzory nového ovladače pro PS3. Jen si to představte, letíte se svým drakem, lehce pohnete rukou doleva a monstrum na obrazovce se vydá stejným směrem. I když má podle všech indicií hra do svého vydání už jen krátkou dobu, na světlo světa se dostal jen velmi malý zlomek informací. Neví se například, zda jezdec, který drakovi sedí za krkem, bude moci sestoupit a bojovat s nepřáteli pěkně sám za sebe, či zda se budete o svého draka muset starat. Otázek je více než dost, brzy na ně přineseme odpověď.

TENIS JAKO V REÁLU

Původem xboxový titul **Top Spin** (který se ale dočkal i portace na PC) byl relativně vydařeným kouskem. Na jeho odkaz by mělo navázat PC pokračování (Xbox 360 verze už je na světě) s dvojkou na konci, které přinese ještě více herních možností a především intenzivnější tenisový zážitek. V základní nabídce bude 24 profesionálních tenistů (např. Roger Federer, Andy Roddick, Venus Williamsová a další), několik desítek světových sportovišť a spousta minule neviděných možností. K těm kupříkladu patří nejrůznější vtípky a provokace soupeřů během zápolení nebo multiplayerové hříčkou s tématikou tenisu nazvané Splash Court, Wall Breaker a Time Bomb. Ti z vás, kteří budou uchváceni kouzlem hry více hráčů, si budou moci uspořádat online šampionát až pro 16 lidí najednou.

Michal Ader, vedoucí DVD přílohy
Tichý blázen a milovník sychravého podzimu

BYZNYS

EVROPSKÁ PREMIÉRA WII JEŠTĚ PŘED VÁNOCEMI

Zatímco Microsoft odkryl karty na výstavě Games Convention (Xbox 360 se na našem trhu objeví 3. listopadu), japonské Nintendo odhalilo své plány až v polovině září. Budoucnost očekávané konzole Wii je nyní zřejmá: premiéru si odbude na americkém trhu 19. listopadu za částku 249,99 dolarů, aby se o dva týdny později objevila také na pultech japonských obchodů. V Evropě se Wii dočkáme 8. prosince za relativně příznivých 249 eur (v přepočtu zhruba 8 000 Kč), v balení najdeme kromě konzole také jeden ze dvou typů ovladače, stejně jako disk s pěticí Wii Sports her. V době zahájení prodeje se můžeme těšit zhruba na dvacítku her, jejichž seznam zahrnuje očekávané hity v čele The Legend of Zelda: Twilight Princess, Red Steel, Tony Hawk's Downhill Jam, Need for Speed: Carbon či Super Monkey Ball Banana Blitz. Cena titulů se má pohybovat v rozmezí 49 až 59 eur (1 400 až 1 700 Kč).

GAME DEVELOPERS CONFERENCE ČEKÁ DVOJNÁSOBNÝ NÁRŮST

GameDevelopers Conference

Významné změny losangelské výstavy E3 (více v podrobném článku zářijového Doupěte) vyvolaly reakci také u pořadatelů dalších herních akcí. Uskupení CMP Game Group, stojící v pozadí každoročně konané Game Developers Conference, odhalilo svůj plán rozšířit záběr své akce. GDC se příští rok nejenže poprvé uskuteční v San Franciscu, ale také zdvojnásobí své kapacity a výstavní plochy tak, aby nabídla vydavatelům z celého světa další alternativu vedle konkurenční E3. Podle vyjádření pořadatelů má GDC nově oslovit také firmy z oblasti herních periferií nebo mobilních her, kterým nabídne jak stánky v rámci volné plochy výstaviště, tak možnost uzavřených prezentací. Novinkou má být také Game Demo Theater, kde bude vývojářům umožněno prezentovat připravované hry.

PROTIPIRÁTSKÁ RAZIE V ČÍNĚ UZAVŘELA VÍCE NEŽ 8 TISÍC OBCHODŮ

Zástupci čínské vlády zveřejnili výsledky stodenní protipirátské razie na celém území Číny, která se uskutečnila v rámci kampaně proti pirátství. Akce, na níž se vedle odborníků podílela především čínská policie, vyústila v uzavření téměř devíti tisíc obchodů a postihla téměř 481 místních firem. Vyřazeno z provozu bylo 942 webových serverů a zničeno více než 13 miliónů kopií nelegálně pořízených aplikací.

TVŮRCE NEDOCENĚNÝCH PSYCHONAUTS PŘIPRAVUJE NOVÝ PROJEKT

Kritiky ceněná, ale veřejností přehlédnutá akční adventura Psychonauts neznamená konec pro vývojářské studio Double Fine, založené legendárním Timem Schaferem (např. Grim Fandango). Francouzská vydavatelská společnosti Vivendi ohlásila podepsání dohody se studiem Double Fine, které pro ni vyvíjí doposud blíže nespecifikovaný projekt. Podle očekávání půjde o hru pro většinu dostupných platforem (novou generace herní konzolí nevyjímaje). Jak navíc naznačili zástupci vydavatelské společnosti, podobně jako u většiny předchozích titulů od Tima Schafera bude i nový projekt postaven na kombinaci humoru, živého světa a dalších novinek.

STŘÍPKY:

Playstation 3 nebude jedinou konzolí nové generace s podporou rozlišení 1080p – dočká se jej (formou softwarového updatu) také Xbox 360, jak Microsoft potvrdil na japonské herní Tokyo Games Show.

Vývojářské studio BioWare zformovalo novou divizi, jež se má soustředit na vývoj titulů pro handheldy, zejména pak na hry pro Nintendo DS.

BioWare Corp

Blizzard oznámil, že se v jeho budoucích hrách setkáme s využitím fyzikálního systému Havok 4.0. Podle dostupných informací může být v současnosti integrován do her pro PC, Mac a PS3.

Blizzard Entertainment

Majesco se dohodlo s Valve na distribuci svých starších titulů prostřednictvím distribučních kanálů systému Steam. Již nyní si můžete zakoupit loňskou perlu Advent Rising nebo dvojici starších titulů BloodRayne 1 a 2. Odbornou veřejností ceněná akční adventura Psychonauts bude k dispozici v průběhu října.

Activision se pochlubil prodejními výsledky Xbox 360 verze své hry Call of Duty: v USA jí prodal více než jeden milión kopií.

Zveřejněny byly nominace The British Academy Video Games Award: osm želízek v ohni mají tituly Loco Roco a Ghost Recon Advanced Warfighter, početné zastoupení mezi nominovanými mají také Guitar Hero, Tomb Raider: Legend, The Elder Scrolls IV: Oblivion a Shadow of the Colossus.

Capcom investuje do propagace své hry Dead Rising více než 6 miliónů dolarů. Při zahájení prodeje se do obchodů dostalo více než půl miliónu kopií a hra se podle prvních výsledků stala nejrychleji prodávaným japonským titulem pro nové generace herních konzolí.

Dead Rising

PAVLAČ

JEDINÉ ZARUČENĚ BULVÁRNÍ INFORMACE NA ČESKÉ HERNÍ SCÉNĚ

APPLE CHCE DOBÝT VÁŠ OBÝVÁK!

SAN FRANCISCO – Přišlo to náhle. Steve Jobs, ikona americké společnosti Apple, nedávno na pravidelném setkání všech „Macistů" ohlásil nový multifunkční přístroj iSphere. Ten však uhranul nejen zaryté příznivce společnosti Apple, ale prakticky všechny, včetně hráčů.

„Přinášíme revoluci do každého obýváku," řekl ve svém proslovu Jobs. iSphere se má stát centrem každé digitální domácnosti. Jedná se o multimediální zařízení, které v sobě spojuje možnosti televize, herní konzole, počítače a multimediální pracovní stanice. Navíc je zařízení zcela bezdrátové, dokonce i videosignály se přenášejí skrze speciální rozhraní AirPort 2. Díky obrovskému výpočetnímu výkonu dokáže iSphere emulovat kteroukoliv z konzolí nové generace, nový operační systém Sphere OS X podporuje Blu-ray, HD-DVD i stará dobrá DVD a xHDTV rozlišení až do 4096p.

Revoluční 3D interface s názvem Solar lze ovládat jak pomocí gest, tak i speciálního ovladače, který není nepodobný tomu od konzole Wii. Navíc umí Sphere OS X rozpoznávat také hlasové příkazy a ručně psaný text. Bezproblémově spolupracuje s iPody, které zároveň mohou na dálku ovládat iSphere. Samozřejmostí je pak online služba, pomocí níž můžete stahovat hry, hudbu i filmy. Cena zatím nebyla upřesněna, měla by se však pohybovat pod hranicí 600 dolarů.

PLAYSTATION 3 V EVROPĚ POUZE NA OBJEDNÁVKU

LONDÝN – V reakci na novinku od Apple oznámil prezident společnosti Sony k zármutku většiny evropských hráčů, že se bude Playstation 3 dodávat v Evropě pouze na objednávku. „S takovým soupeřem nelze bojovat přímo, pokud chce být Apple mainstream, musíme my udělat z PS3 exkluzivní, luxusní zboží pro vyvolené," upřesnil svůj záměr.

OSAKA – Japonská vývojářská společnost Capcom ohlásila další díl série Resident Evil tentokrát s podtitulem „Kroniky deštníku", v originále Umbrella Chronicles. Jde o titul exkluzivně vyvíjený pro konzoli Wii, takže dokáže naplno využívat všech jejích možností. Hlavní zbraní ve hře má být už v názvu zmíněný deštník, pomocí něhož budete likvidovat zombíky. Mezi dalšími smrtonosnými hračičkami se objeví stařecká hůl, bible, hokejka a jiné neobvyklé předměty.

RESIDENT EVIL: KRONIKY DEŠTNÍKU

POTÍTKA K WII ZDARMA!

TOKIO – Nintendo konečně zveřejnilo informace týkající se jeho nové konzole Wii. Na americký trh přijde 19. listopadu, bude stát 250 dolarů a součástí balení bude i titul Wii Sports, který má sestávat ze sedmi různých sportovních hříček. Hráči v krabici najdou také dvě potítka s logem Nintenda. Výzkumníci společnosti zjistili, že průměrný hráč se po 15 minutách hraní s novým ovladačem začne potit takřkajíc „jako prase". Některé modely budou mít dokonce zabudované digitální hodinky. Bohužel bez vodotrysku.

STALO SE

DAVID SLÁMA I ALAN JARRAR UŽ PĚT DNÍ NEVYCHÁZÍ Z DOMU. NE, NEZASEKLI SE U NĚKTERÉ Z PODZIMNÍCH HERNÍCH PECEK. SPOLEČNĚ DRŽÍ HLADOVKU ZA TO, ABY SE PŘÍŠTÍ ROK NEMĚNILA PODOBA E3. TI DVA CHTĚJÍ DO HOLLYWOODU ZA KAŽDOU CENU!

V LIPSKU SE KLUKŮM LÍBILO. KAMIL SE OPĚT STAL HVĚZDOU NAŠÍ VÝPRAVY. NESMÍRNĚ SI HO TOTIŽ OBLÍBILY MLADÉ NÁCTILETÉ NÁVŠTĚVNICE VÝSTAVY, KTERÉ HO KAŽDÝ DEN OBLETOVALY A VYZNÁVALY MU SVOU NÁKLONNOST. KAMIL VŠAK ZŮSTAL CHLADNÝM.

HONZA MORKES SI UTRHL POŘÁDNOU OSTUDU NA NEDÁVNÉ SVATBĚ MARTINA BOČKA. CHTĚL PŘIPÍT NEVĚSTĚ A ŽENICHOVI, BOHUŽEL VE ZNAČNĚ PODROUŠENÉM STAVU ZAKOPL A ZAHUČEL PŘÍMO DO SVATEBNÍHO DORTU. DRUHÝ DEN TVRDIL, ŽE SI NIC NEPAMATUJE. A MY MU VĚŘÍME.

NEJDRSNĚJŠÍ HERNÍ HRDINA: BEN (FULL THROTTLE)

ŽENSKÉ MAGAZÍNY KVĚTY, COSMOPOLITAN A ŽENA A ŽIVOT VYHLÁSILY V MINULÉM ČÍSLE NEJPŘITAŽLIVĚJŠÍM VIRTUÁLNÍM MUŽEM BENA, VŮDCE MOTORKÁŘSKÉHO GANGU POLECATS, Z ADVENTURY „PLNEJ KOTEL". V ANONYMNÍ ANKETĚ ODPOVĚDĚLO 65 % DOTÁZANÝCH ŽEN A DÍVEK, ŽE JE NA BENOVI PŘITAHUJE PŘEDEVŠÍM JEHO DRSNÝ, MUŽNÝ VZHLED, 25 % SE LÍBÍ BENOVY OSTRÉ HLÁŠKY A ZBYTEK SI JEJ OBLÍBIL PRO JEHO NEVYBÍRAVÉ CHOVÁNÍ. VÍTĚZI GRATULUJEME A POSÍLÁME PŘEDPLATNÉ ZMIŇOVANÝCH PERIODIK.

Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

Jsme zde pro Vás od roku 1994. ISO 9001:2001 ISO 14001

Navštivte náš on-line chat ! Jsme on-line do 20:00 hod.

Výkonná PC od Impact Computers

ISO: 9001:2001
DUAL CORE
Impact CryX 2000 (NOVINKA)

Proc: Intel Core 2 Duo 2x 1,86GHz
Základní deska: Gigabyte® P965 !
Pevný disk: 160 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: GeForce 7600GS 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10ADual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 400W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň !
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Multimediální černá
Mouse: Černá optická ergonomic.
Kniha: Kniha Impact® (100stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

AKCE: 17.570,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 20.908,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001
AMD AM2
Impact Orfeus 3000

Processor: AMD 64bit SDA3000 AM2
Základní deska: GIGABYTE® AM2
Pevný disk: 120 GB 7200ot. **8MB**
Oper. paměť: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: GeForce 7300GS 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10A Dual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 400W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň !
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Multimediální černá
Mouse: Černá optická ergonomic.
Kniha: Kniha Impact® (100stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

SLEVA: 10.990,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 13.078,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001
AMD 64 AM2
Impact Black Hawk 3000

Processor: AMD64 3200+ 939(AM2)
Základní deska: GIGABYTE K8NF !
Pevný disk: 120 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: nVidia 7300GS 128MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10A Dual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 400W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň !
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Multimediální černá
Mouse: Černá optická ergonomic.
Kniha: Kniha Impact® (100stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

AKCE: 11.990,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 14.268,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001
DUAL CORE
Impact CryX 3000

Proc: Intel Core Duo 2x 2.66GHz
Základní deska: GIGABYTE **Intel945P**
Pevný disk: 80 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: nVidia 6600 128MB **128bit**
DVD vypalovačka: LG®**H10ADual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 400W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň !
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Multimediální černá
Mouse: Černá optická ergonomic.
Kniha: Kniha Impact® (100stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

SLEVA: 12.990,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 15.874,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001
AMD 64 AM2
Impact Alfa 3500

Processor: AMD64 3800+ 939(AM2)
Základní deska: Gigabyte K8NF !
Pevný disk: 160 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: nVidia GB 6600 128 MB **128bit**
DVD vypalovačka: LG®**H10ADual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 400W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň !
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Multimediální černá
Mouse: Černá optická ergonomic.
Kniha: Kniha Impact® (100stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

AKCE: 14.990,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 17.838,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

PORADÍME VÁM ! ON-LINE - - CHAT ! PŘED NÁKUPEM - - I PO CELOU DOBU ZÁ - - RUKY ! PŘIPOJTE SE - - NA TECHNIKY IMPACT !

ISO: 9001:2001
AMD SDA 754
Impact Games 3000

Processor: AMD 64bit SDA3000 AM2
Základní deska: GIGABYTE® K8NE !
Pevný disk: 160 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: GeForce 7300GT 512MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10aDual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 400W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň !
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Multimediální černá
Mouse: Černá optická ergonomic.
Kniha: Kniha Impact® (100stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

SLEVA: 12.370,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 14.720,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001
DUAL CORE
Impact Cryo 3800 X2

Processor: AMD64 **2x 3800+ X2**
Základní deska: GigabyteK8NF ultra
Pevný disk: 200 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 1024 DDR2 **667MHz**
VGA: GeForce 7600GS 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10aDual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 400W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň !
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Multimediální černá
Mouse: Černá optická ergonomic.
Kniha: Kniha Impact® (100stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

SLEVA: 18.490,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 22.003,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001
AMD64 754
Impact Games 3000+

Processor: AMD64 3000+ 754
Základní deska: Gigabyte® K8NE
Pevný disk: 160 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 1024 MB DDR400 CL2.5
VGA: ATI X700PRO GB 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10A Dual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 400W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň !
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Multimediální černá
Mouse: Černá optická ergonomic.
Kniha: Kniha Impact® (100stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

SLEVA: 14.470,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 17.219,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001
AMD64 AM2
Impact Games 3000 PRO

Processor: AMD64 3200+ 939(AM2)
Základní deska: Gigabyte® K8NF !
Oper. paměť: 1024 MB DDR2 667MHz
VGA: nVidia GB 7600GS 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10A Dual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 400W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň !
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Multimediální černá
Mouse: Černá optická ergonomic.
Kniha: Kniha Impact® (100stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

AKCE: 15.770,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 18.766,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Ukázka úpravy v konfigurátoru. Podobným způsobem můžete upravit jakýkoliv počítač v nabídce. Navštivte nás na www.impactcomp.cz a zkuste.

ISO: 9001:2001
AMD 64 AM2
Impact Alfa 3800

Processor: AMD64 2x 4200+ X2
Základní deska: Gigabyte® K8NF ULTRA
Pevný disk: 200 GB 7200ot. **8MB**
Oper. paměť: 1024 MB DDR2 667MHz
VGA: nVidia GB 7600GT ! 256MB
DVD vypalovačka: LG®**H10A Dual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 400W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň !
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Multimediální černá
Mouse: Černá optická ergonomic.
Kniha: Kniha Impact® (100stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

AKCE: 21.490,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 25.573,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

PORADÍME VÁM ! ON-LINE - - CHAT ! PŘED NÁKUPEM - - I PO CELOU DOBU ZÁ - - RUKY ! PŘIPOJTE SE - - NA TECHNIKY IMPACT !

Výhodné on-line splátky. Není to nic složitého počítač je do 20minut Váš ...

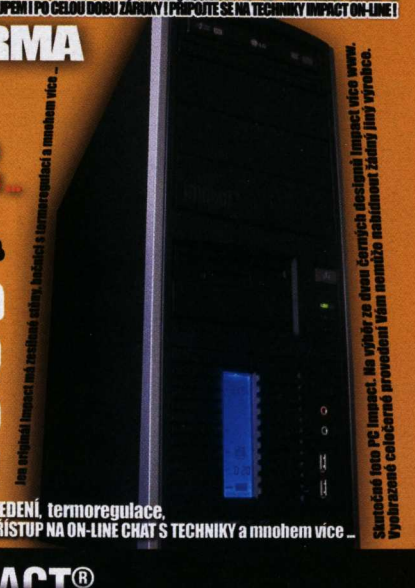
Na stránkách počítačů Impact, nebo po telefonu uzavřete úvěr do 20 minut. Bez nutnosti cokoliv složitě vyřizovat. Počítač Vám dopravíme až ke dveřím .

Záruka 36měsíců s EXPRESNÍM SERVISEM PO CELÉ ČR !

UNIKÁTNÍ SLUŽBA ! ON-LINE CHAT ! PORADÍME VÁM ! PŘED NÁKUPEM ! PO CELOU DOBU ZÁRUKY ! PŘIPOJTE SE NA TECHNIKY IMPACT ON-LINE !

DOPRAVA ZDARMA PO CELÉ ČR !

ZDARMA více dole ...



EXPEDICE NOVÉHO POČÍTAČE DO 48 HODIN !

Navštivte náš on-line chat ! Jsme on-line do 20:00 hod.

Upravte si konfiguraci počítače podle Vašich představ na

www.impactcomp.cz

NEJLEPŠÍ CENY NA HERNÍ LCD PANELY 17" A 19" K PC IMPACT !

Games BOMBY ZDARMA ! ZDARMA multimediální klávesnice, optická myš, LCD panel (v pravo na skříni), 1. stupeň TICHÉ PROVEDENÍ, termoregulace, tichý zdroj s PFC, kniha Impact, programové vybavení, expresní servis s dopravou do servisu (do24hodin) a zpět ZDARMA , PŘÍSTUP NA ON-LINE CHAT S TECHNIKY a mnohem více ...

NOVINKA ! HERNÍ NOTEBOOKY IMPACT®

Konfigurovatelné notebooky originál Impact® s Intel Dual Core až 2.16GHz, paměť 2048MB DDR2, grafická karta až nVidia 7600 256 MB, Kvalita A1 + super výkon + skvělé záruky a služby = Impact®. Jen výkonné herní notebooky Impact. Sledujte kompletní nabídku na www.

impact®

NOVINKA ON-LINE CHAT S TECHNIKY A PRODEJCI ! ZEPTEJTE SE NA COKOLIV JAKO KDYBY JSTE BYLI V PRODEJNĚ !

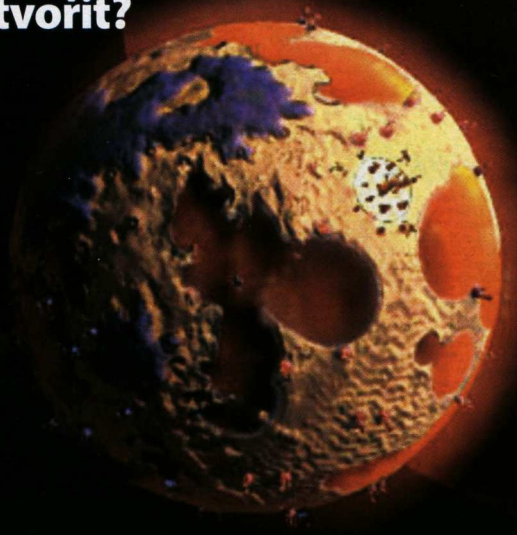
Jsme on-line do 20:00 hodin - Impact® Computers PRAHA - Černokostelecká 29, Praha 10, 100 00 Tel. pevná: 274771280, T-mobile: 605246713, 605246712, 605246714 Eurotel: 723621223. Konfigurátor sestav najdete na www.impactcomp.cz, e-mail: info@impactcomp.cz, Impact BRNO, PLZEŇ, OSTRAVA, OLOMOUC, ČESKÉ BUDĚJOVICE, HRADEC KRÁLOVÉ, MLADÁ BOLESLAV, KARLOVY VARY více na www.

INFO
[Žánr] Evoluční strategie
[Výrobce] Maxis
[Vydavatel] Electronic Arts
[Homepage] www.spore.com
[Datum vydání] 3. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: PC

SPORE

Proč velet civilizacím, když je můžeme tvořit?



DOUPĚ
Video najdete na DVD 6/06

Psát o revoluční strategické hře a nezmínit při tom jméno Willa Wrighta je jako připravovat referát na téma Vánoc a nezahrnout v něm magickou spojitost mezi dárky a puntíkovanými ponožkami. Dnes čtyřiašedesátiletý guru založil svůj úspěch na experimentech – již roku 1984 zjistil, že z editoru k jeho premiérové arkádě s helikoptérou v hlavní roli Raid on Bungeling Bay může být samostatná a hratelná strategie, kterou po rázných úpravách pojmenoval SimCity. Wright neustrnul, pootočil čočku v mikroskopu a přiblížený pohled zaměřil na chování jednotlivých měšťanů v The Sims. Proč ale nezajít dál? Nebylo by zábavné tvořit nejen virtuální rodiny, ale zcela nové živočichy, civilizace, galaktická impéria, a to rovnou sakumprásk od jednobuněčného stádia, když už z kanceláře zapomněli vynést ten mikroskop?

Z boha dělníkem

Takové otázky si v období deprese zřejmě klade Spore, umělý herní organismus tak neobvyklý, že prakticky nelze odhadnout jeho úspěšnost a veškerá očekávání tak balancují pouze na skále. Všeobjímajícím cílem hry je vývoj civilizace od prvotní buňky, rochnící se v protoplazmě, po ovládnutí širého vesmíru. Zatímco ve většině dosavadních strategií se hráč stává bohem, jenž říká svým svěřencům „půjdeš sem a zabiješ toho a toho protivníka", Spore nás navléká do umaštěných montérek a umísťuje přímo k výrobní lince, kde se řídí mottem „budeš dělat to, k čemu ti dám ruce, orgány, tykadla, a pokud budeš hodný, tak i kupu tělesných otvorů". Jelikož se bude hra měnit v závislosti i na nejmenších biologicko-inženýrských změnách, které hráč svým pohůnkům provede, definice nekonečné hratelnosti bude stejně jako v The Sims naplněna.

Zatímco Wright ve svých hrách neustále zoomuje na užší část simulace, ve

> **SPORE BUDE NOVÝM EVOLUČNÍM STUPNĚM THE SIMS A SIMCITY ZÁROVEŇ – NE NADARMO MĚL PRVNÍ PRACOVNÍ NÁZEV ZNÍT SIM EVERYTHING**

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
S kečupem, nebo bez kečupu, tot otázka

[BOJ O PŘEŽITÍ]
Vytlačíme ostatní druhy z povrchu planety?

[EDITOR]
Tvorba kreatury nemůže být intuitivnější

Spore se bude oddalovat. Hra je plynule rozdělena na šest vývojových stupňů, přičemž vždy při přechodu na ten vyspělejší se obraz oddálí a rozprostře se před námi větší kus umělého ekosystému. Například po splnění všech evolučních potřeb nenáročné améby se hráč přenese ze slizové kádě na malý kousek planetky, na kterém se bude věnovat vývoji svého (nyní již) obratlovce. Když se ten naučí, že okusování pravěkých keřů nebo akčnější lov slabších živočichů je mnohem zajímavější ve smečce, začnou se formovat první kmeny. Odtud je jen krůček k vyspělým městům a konečně k celým civilizacím, kdy se pod božskou myš dostane kompletní planeta. A kam z planety za šestým evolučním stupněm? Přece do vesmíru!

Kolonizace takřka neomezené zásoby slunečních soustav a soupeření s konkurenčními civilizacemi na pangalaktické úrovni je právě tou částí, jež by hráče neměla nikdy omrzet a bude mít co nabídnout i po desítkách hodin hraní. Pravidlem je, že z vesmíru lze bez jakéhokoliv omezení plynule přecházet zpět na povrch a reverzně pilovat chyby v Darwinově teorii k naprosté dokonalosti námi tvořeného druhu.

Staňte se prvokem!

Spore bude hráče se svým prostředím a filozofií seznamovat pozvolna. Počáteční stádium jednobuněčné améby je k tomu vynikajícím prostředkem. Co má améba celý den na práci? Ta naše virtuální se bude pod taktovkou myši svižně prohánět mezi ostatními mikroskopickými organismy a bojovat o holý život v rejdišti nebezpečných virů a konkurenčních buněk. Díky konceptu „přežij a vyrost" se tato část mění v dravou arkádu plnou barevných šmouh všech tvarů, která silně připomíná populární návykovou drogu Geometry Wars z Xboxu.

Mezi viry posetými smrtelnými ostny se tu a tam objeví šroubovice DNA, která je zde základním stavebním prvkem. Čím více molekul DNA v zárodečné fázi nasbíráme, tím vyšší bude jednak inteligence celého budoucího druhu, ale tím více doplňků si také budeme moci k naší amebě pořídit. Tuning prvoků hráče posunuje k buněčné nadřazenosti. Implantujeme našemu avatarovi bičík k rychlejšímu pohybu nebo miniaturní klepeta, kterými budeme provádět vivisekci ostatních buněk? Podaří li se hráči nasbírat dostatečné množství DNA, nic mu nezabrání v uzavření celého stádia a proměně v regulérního obratlovce.

Ještě než se novorozená kreatura vydá brázdit zemský povrch, je nutné ji „stvořit". Editor živočichů spolu s jeho desítkami voleb a tisíci kombinacemi představuje další hru ve hře. Jak nás přesvědčila hratelná ukázka na Games Convention v Lipsku, kde byla tvorba kreatury hlavní náplní prezentace, unikátní stvoření lze poskládat během pěti minut, nebo si dát záležet a strávit v editoru hodiny vymýšlením dokonale originálního druhu. Základní kostí je páteř, kterou lze stejně jako všechny ostatní tělesné části natahovat a zplošťovat podle svých nejobskurnějších představ. Na páteř navazují končetiny, ovšem pozor, na nemoderní humanoidy se zde skutečně nehraje! Díky systému proceduralně generovaných kostí a animací finálního zvířete lze umístit ruce, nohy a dokonce i oči kamkoliv v libovolném počtu, takže i chobotnice a H. R. Giger zapochybují o své jedinečnosti.

Tvoříme život

Výběrem končetin tvorba zdaleka nekončí. V portfoliu editoru je několik desítek druhů chodidel (s drapy, přísavkami apod., lodičky od Guccího budou zřejmě až v datadisku), přičemž takové zakončení orálního otvoru se samo o sobě dělí do skupin jako zobáky, rty, tlamy plné zubů nebo žihadla plná jedu. Právě v této fázi hráč provede elementární volby, které přímo ovlivní jednak rychlost, sílu či schopnost nepozorovaného úniku kreatury, ale zároveň i to, zda bude bylo- nebo masožravcem. Po opuštění editoru již budou další vývoj ovlivňovat

PROCEDURÁLNÍ SYNTÉZA

Začnou-li Spore hrát dva lidé ve stejnou dobu, za několik hodin by se hra na obou počítačích měla diametrálně lišit. A to jak po grafické stránce, tak po obsahové. Zásluhu na tom má fakt, že žádný objekt ani postava není předem připravena návrháři, vše se skládá za běhu ze stovek součástí na základě hráčových voleb. Takovému procesu se říká procedurální syntéza, a ačkoliv se dříve využívala především v počítačové grafice, nyní rapidně roste její úloha ve hrách. Moderní konzole i PC nabízejí ohromný početní výkon, ovšem vymodelovat například celý detailní les po jednom stromu by zabralo měsíce tvrdé práce. Proto hry jako vycházející Just Cause využívají procedurálních postupů – programátoři vytvoří jen několik důmyslných algoritmů, zadají vstupní parametry a celý tropický les se vygeneruje automaticky za běhu.

[SURREALISMUS]
Fantazii se meze nekladou ani při návrhu budov

[MĚSTA]
Ve městech se kreatury pohybují víceméně autonomně

> **NA GRAFIKY A NÁVRHÁŘE NEZBYLO MÍSTO, NEBOŤ VĚTŠINU OBSAHU SI VYTVOŘÍ HRÁČ ZA SPOLUPRÁCE UMĚLÉ INTELIGENCE SÁM**

[ATMOSFÉRA]
Východ slunce nad domovskou planetou vžene spóru… ehm, slzu do oka

především vnitřní procesy hry a my se tak budeme moci soustředit zejména na dílčí úkoly typu obstarávání potravy (kterak ukrást vejce masožravému pseudotyranosaurovi a sám jím nebýt sežrán) a nacházet další molekuly DNA, aby stvůra přešla do následující fáze rozumně uvažujícího sapienta.

Předností Spore je možnost zasahování do každého stádia evoluce. Pokud se náš druh bude mezi ostatními umělé inteligentními živočichy držet příliš dlouho na dně potravního řetězce, můžeme mu najít vhodnou partnerku, do genů počatého potomka přidat pár agilních rukou zakončených drápy a ejhle, vznikne rozený predátor, který na tom bude hned lépe.

V další fázi tvorby prvních kmenů se formuje především osobnost a chování budoucích národů. Hráč vynalezne první nástroje a tento výběr (zda půjde o zbraně nebo třeba o zábavné hračky) ovlivní pozdější ubírání civilizace, jež se může vyvinout v militantní velmoc nebo skupinu fanatických vyznavačů umění. Také je na čase pokusit se kontaktovat sousední kmeny s cílem rozšířit svou vesnici až na městský status.

Strategický boj o přežití

Pokud Wright hráče na počátku zláká arkádou a zaujme editorem živočichů, jakmile se dostaneme do fáze budování měst, bude se nás snažit přikovat ke hře velmi odlehčenou parafrází klasického SimCity,. Neexistují zde jakékoliv úkoly, pouze vidina expanze a nezadržitelné prosperity vlastního druhu. Hráči se budou muset starat o potřeby města, stavět správní budovy a zajišťovat jeho hladký chod. To vše až do doby, než se přehoupnou do předposlední fáze – rozšiřování civilizace. Pohled je oddálen na celou planetu, poprvé se odemyká editor strojů (od automobilů až po ponorky), přičemž ovládnutí planety lze dosáhnout stejně dobře válkou i diplomatickou cestou v závislosti na předchozím vývoji.

Ačkoliv detailní principy všech fází dosud nebyly zcela odhaleny, bude to až poslední éra kosmických letů, která nás má poslat na nekonečnou pouť hratelnosti. Všechny možnosti předchozích období zůstanou otevřeny, a zatímco v každém z nich tížil hráče nějaký konečný úkol, zde se rozprostírá ničím neohraničené pískoviště příležitostí. Kolonizování neobydlených planet? Poletují jich tu stovky! Navazování kontaktů s cizími civilizacemi? Jsou připraveny uvítat hráče s otevřenou náručí i otevřenou výustí raketového sila. Lze dokonce ohromit primitivní národ salvou ohňostroje a být uctí-

JAK VYPADAJÍ JEDNOTLIVÁ STÁDIA SPORE?

[1] Buněčná fáze [2] Tvorba kreatury [3] Zakládání kmenů [4] Rozrůstání měst [5] Ovládání celé civilizace [6] Výpravy do vesmíru

[BOJ O PLANETU]
Formování roju kreatur před útokem na sousední město

OVLIVNĚNO UFONY

Will Wright jako vývojář je otevřenou hlavou, která se nebrání absorbovat vlivy a nápady i z jiných médií než jen z her. Dle svých vlastních slov se při vývoji Spore nechal inspirovat celou řadou televizních seriálů, Hvězdnými válkami, stavebnicí Lego a zejména herní demoscénou, která ve velké míře využívá procedurálního generování obsahu, stejně jako Spore. S největším počtem odkazů na legendární filmy se setkáme v poslední fázi hry při mezihvězdných letech. Řada uměle inteligentních mimozemšťanů má až nadmíru okatě připomínat rasy ze Star Treku, na povrch planet bude možné osadit monolit ve stylu románu 2001: Vesmírná odysea nebo se budeme dorozumívat s ufony pomocí hudby jako v Blízkých setkáních třetího druhu.

ván jako bůh nebo zotročit celé světy vojenskou silou. Mírumilovní jedinci zase nepohrdnou pohozením několika primitivních živočichů na povrch úrodné planety a čekáním, co se z nich za virtuální tisíciletí vyvine. Podobně jako každá z Wrightových her, ani Spore nemá nijak definovanou cílovou čáru.

Spóry z internetu

Spore sice není online hrou, nicméně díky stahování obsahu z internetu, pokud je hráč připojen, o ní autoři hovoří jako o singleplayerové strategii s kontinuálně aktualizovaným prostředím. Hra totiž nepojednává pouze o civilizaci, kterou hráč aktuálně opečovává, nýbrž o více než půl milionu slunečních soustav obydlených jinými druhy. A nejsou to jen tak obyčejní, náhodně generovaní živočichové! Většina tvorů bude automaticky stažena z internetu od ostatních hráčů, takže se může stát, že i naše civilizace se bude prohánět po nějaké zapadlé planetce v počítači někoho jiného na druhé straně zeměkoule.

Nejde ovšem o přímou interakci mezi hráči, stáhnou se pouze statistiky a o zbytek chování konkurenčních národů se postará umělá inteligence. Hlavním přínosem je, že hra nebude nikdy stejná. Z miliónů kombinací hráči stvořených kreatur se budou vybírat ty nejpopulárnější, filtrovat podle estetického i funkčního stylu, který osobně preferujeme, a plynule zaplňovat lokální herní vesmír. Spore se bude učit preferencím svých uživatelů. Pokud si například navrhneme pohledná, byložravá humanoidní stvoření, nikdy proti nim počítač nepostaví slizké mimozemšťany s neidentifikovatelnou přídí a zádí. Naopak nám může nadělit masožravce, aby vyrovnal virtuální ekosystém a donutil hráče k náležitým reakcím.

Rozmanitější než pachy v roky nemyté ledničce, kterou někdo se svérázným humorem začal využívat jako odkladiště použitých ponožek, budou kromě kreatur také planety. Jsou zde zelené oázy kypící životem, jimž kontrují zdánlivá pekla, která však lze po náležitých genetických úpravách svých podřízenců kolonizovat. Maximalistická rozdílnost druhů je umožněna procedurálním programováním. Ve Spore není nic předem dané, žádný tvar, žádná kostra nebo kus pevniny – vše se generuje za běhu na základě hráčových voleb a úspěchů.

Díky tomu je osmdesátičlenný vývojářský tým složen především z programátorů tvořících důmyslné algoritmy a propletené mechanismy. Na grafiky a návrháře jednoduše nezbylo místo, neboť většinu obsahu si vytvoří hráč za spolupráce umělé inteligence sám. Díky procedurální tvorbě je také možné informace o všech druzích i celých civilizacích zkomprimovat na velikost několika kilobajtů, což zjednoduší sdílení informací mezi hráči a umožní budování obřích databází všech obskurních druhů, jež budou v průběhu let stvořeny.

Zamoření Země

„Chci, aby Spore ovládla svět," zní slova Willa Wrighta, který se tak přiznává, že PC verze je jen počátkem fenoménu, jenž by měl přerůst současnou mánii kolem The Sims. Nepůjde jen o upravené portace na konzole nové generace – hra má obsahovat tolik rovin, že se počítá s extrahováním pouze určitých částí. Zazněla například letmá zmínka, že minihra v podobě editoru kreatur je jako stvořená pro moderní handhelddy. Wright chce dokonce šířit poselství Spore až za hranice počítačových her. Zda si plánuje zařídit domácí biologickou laboratoř nebo mluví o filmovém zpracování, odhalí až následující roky.

Dodnes byl systém počítačem řízených simulací z produkce týmu Maxis, do kterých hráč zasahuje jen rámcově klíčovými volbami, úspěšný. Spore však v sobě zahrnuje tolik odlišných stylů a revolučních premis, že výsledek může dopadnou jakkoliv. Stejně jako civilizace vzešlá z buňky v samotné hře. Věříme, že volnost hry, která mimochodem minimalizuje interface a dovoluje vyhazovat své pohůnky vlečným paprskem ze země až na oběžnou dráhu, bude křídlem hratelnosti a ne závažím překombinovanosti.

JAK SE TĚŠÍME? 9,1

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Neobvyklost
- Šest komplexních vývojových stádií
- Neustále aktualizovaný, procedurálně generovaný obsah
- Vidina nekonečné hratelnosti
- Intuitivnost a přístupnost všem vrstvám
- Příliš komplexní na to, aby to bylo hratelné
- Odlišnost jednotlivých vývojových fází

Spore má být pestrá jako buněčný roztok pod mikroskopem a zároveň přístupná všem hráčským skupinám, stejně jako veškerá dosavadní tvorba Willa Wrighta. Dokáže vysoce netradiční pojetí, otírající se o všechny vývojové stupně civilizace a hledající recept na věčnou hratelnost, zaujmout?

INFO
[Žánr] Japonské RPG
[Výrobce] Square-Enix
[Distributor v ČR] Neoznámeno
[Homepage] www.finalfantasyxii.com
[Datum vydání] Jaro 2007
PLATFORMA: PS2

[ŽIVOT VE VZDUCHU]
Létající ostrovy jsou prostě fenomenální

[UVIDÍTE SAMI]
Ano, tohle je ingame grafika

FINAL FANTASY VE SVĚTĚ NINTENDA DS
Zdá se, že Nintendo DS se stává zemí pro FF zaslíbenou. Po unikátním remake FF III se na něm dočkáme pokračování Final Fantasy XII s podtitulkem Revenant Wings. Děj se bude údajně odehrávat před událostmi z Final Fantasy XII a má se točit zvláště okolo vzdušných pirátů. Snad nebude ve vývoji tak dlouho jako FF XII.

FINAL FANTASY XII

Majestátní, velkolepá, jedinečná… Zapomeňte na realitu a přeneste se do Ivalice

Každá Final Fantasy se k vám zachová jako dravec. Zahryzne se do vás a smýká s vámi, dokud neztratíte dech. Děj se řítí, zvraty přicházejí jako prudké zatáčky na závodní dráze. Ve FF XII však navíc cítíte její majestátnost.

Jestli je pro FF XII něco symbolického, je to její velikost. Je to neskutečný titán, kterému Oblivion klečí u nohou, kolos, jehož nezměrnost a rozmanitost nikde jinde nenajdete. Vyrazí vám dech neuvěřitelnou pestrostí lokací i života. Budete procházet stovkami neopakujících se oblastí, v nichž se mění počasí a podle něj i život v nich. To vše podtrhuje geniální detailnost všeho, ať tváří či oděvů postav, architektury nebo přírody. Neznám hru, kde by byla věnována taková pozornost každé maličkosti, jako právě ve FF XII.

Final Fantasy XII je i svět měst, kde budete potkávat na ulicích desítky postav, měst, kde se zastavíte u domů či chrámů a s úžasem si budete prohlížet i motivy na omítce. Engine šlape fantasticky, okolo postav rotujete kamerou, a přestože chybí pohled vlastníma očima, není problém natočit kameru tak, abyste mohli sledovat, nejen jak má krásná Ashe upravené vlasy, ale také jak v dálce v poušti písek hnaný větrem naráží na těla monster.

Jste v pravém 3D světě, kde se můžete dle chuti vynadívat na každou maličkost, ve světě, kde nejsou náhodné souboje, ve světě, kde protivníky vidíte na dálku a máte možnost promyslet si taktiku boje, nebo se mu vyhnout. Je to svět obrovitých a propracovaných exteriérů. Dříve bych se úchvatnosti FF XII divil, po Shadow of The Colossus či God of War už se nedivím ničemu.

Jdete pouští, po které pobíhají příšery. Ne dvě tři, ale osm až deset. Nevěřícně zíráte na detailnost kovového koně, který se k vám přiblížil, když z něho náhle vyrazí barevná čára a zasáhne některou z vašich postav. Můžete/nemusíte zapauzovat čas, z nabídky vyberete protiútok a je tu boj. Vše se děje podle známého ATB systému, ale přímo ve hře, kdy můžete otáčet kamerou okolo bojujících, vybírat střelcům lepší pozice a přesouvat je. Nejprve se to učíte s jedinou postavou hrdiny Vaana, jinak byste měli pocit, že je to zmatek. Není.

U postav své party si nastavujete umělou inteligenci, takže vědí, že na nepřítele s určitou HP mají útočit třeba magickým útokem, při poklesu vlastní HP se uzdravit či si doplnit magii. Kombinací je nesčetně a vaše procházka bojištěm se může stát jen dohledem na to, kdyby se z některé potvory vyklubal boss, který vyžaduje zapojení vaší tvůrčí inteligence. Zbytek skupina zvládne sama a sbírá v bojích zkušenosti. Jak měníte zbraně a štíty, projevuje se to na vzhledu jednotlivých postav.

Kde se celý děj Final Fantasy XII vlastně odehrává? Na tom světě už jste nejednou byli, pokud jste hráli na PS FF Tactics a na GBA FF Tactics Advance. Je to sice svět Ivalice, ovšem nemá nic společného s obdobími, která znáte ze zmíněných her. Toto je svět létajících ostrovů, vzdušných pirátů, kyklopských bitev na obloze i na zemi, kde jdou ve válečném šílenství ruku v ruce magie a technika, meče rytířů na chocobech i tryskové bombardéry. Final Fantasy XII je unikát ve všem. I v příběhu lásky, zrady, války a nenávisti.

ČEKALI JSME ROKY, ALE VYPLATILO SE TO!

Ondřej Škoch, stálý spolupracovník Doupěte
Věčný poutník říší Kolosů

JAK SE TĚŠÍME? **9,6**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Fenomenální obří svět
- Revoluční bojový systém
- Promyšlený příběh
- Skvostný design a grafika
- Vychází příliš pozdě

Série Final Fantasy se s Playstation2 zdá se rozhodla rozloučit ve velkolepém stylu. Žádná z 6 let staré konzole snad poslední bit výkonu a provádí nás světem, na jaký se nezapomíná. Ačkoliv první díly této legendární série pro PS3 vypadají víc než slibně, revoluční design „dvanáctky" vám přinese nejedno překvapení.

[PŮVABNÁ HRDINKA]
Těžko uvěřit, že tohle není render... nebo je?

[VE VÍRU BITVY]
Bojová scéna – takhle tedy vypadá ingame grafika, žádný render

FINAL FANTASY XIII: FABULA NOVA CRYSTALIS

Ondřej Škoch, stálý spolupracovník Doupěte
Věčný poutník říší Kolosu

Pak že je třináctka nešťastné číslo! Každému pravověrnému Final Fantasy Fanatikovi se rozbušilo srdce, když zjistil, že s pořadovým číslem 13 vyjdou celkem TŘI Final Fantasy! Dva „třináctkové" díly přitom na supervýkonný Playstation 3. Deštník jménem Fabula Nova Crystallis pod sebou ukrývá kolosální projekty. Futuristickou Final Fantasy XIII, temnou Final Fantasy Versus XIII (obě pro PS3) a online Final Fantasy Agito XIII pro mobilní telefony. A to se prý další tři projekty chystají…

White Engine. Dvě kouzelná slůvka, která mají naplnit sen každého hráče Final Fantasy. Totiž jednou provždy smazat rozdíl mezi úchvatnými renderovanými animacemi, kterými Square-Enix tolik proslul, a realtime herní grafikou. Právě projekt Fabula Nova Crystallis je místem, kde White Engine pod rukama designérského velmistra Tetsuyi Nomury vyrůstá v cosi, co zatím nemělo mezi hrami obdobu. Říká se, že tento engine dokáže naprosto maximálně využít tolik diskutované a obdivované srdce PS3, procesor Cell.

Vzpomínáte na E3 2005, kdy Square-Enix všechny naprosto šokoval technologickým demem, které si pohrávalo s myšlenkou remaku Final Fantasy VII? Přes kratičkou dobu přípravy se Cloud z tohoto dema takřka nelišil od Clouda z fenomenálního CGI snímku Final Fantasy VII: Advent Children. A přesně v této chvíli se tým, pracující na Final Fantasy XIII, tehdy cílené stále ještě na PS2, rozhodl. Práce byly přerušeny a projekt se přesunul na PS3 s jasnou ideou. Využít ve hře fantastické bojové scény z Advent Children. A tak se začala rodit úplně nová Final Fantasy XIII. Rytíři na chocobech, hrady, bizarní vzducholodi a mnoho známých takřka až pohádkových prvků série bylo zapomenuto. Nastoupila ZMĚNA.

Jako první udeří na trh s razancí jaderné pumy Final Fantasy XIII. Prý koncem roku 2007. Co nás čeká? Fantastický RPG svět neuvěřitelně vzdálené budoucnosti, do jaké se ještě žádný autor FF série neodvážil. Svět, kde se pochopitelně pohybují monstra, bez nichž by ani FF nemohla nést svůj název. Je to však supertechnologický svět. Viděli jsme řítící se vlak v průhledném tubusu nad městy, která připomínala lidské líhně z Matrixu, fantaskně zářící lesy, ale také barvité koridory interiérů či bizarní létající roboty. Z náznaků se zdá, že svět FF XIII bude spojen s myslícími stroji. Boje jsou vedeny klasickým příkazovým menu, které se však v bitvách ve futuristické podobě stává součástí obrazu, odpadly nevzhledné rámečky s povely. Ale jaké jsou to bitvy!

Square-Enix slibuje neuvěřitelné akční scény a z toho, co jsme viděli, mu musíme dát za pravdu. Volný pohyb během boje je samozřejmostí, tradiční ATB systém s kouzly, která známe z předchozích dílů, však zůstal modifikovaný zachován. Do hry bychom měli vstoupit naprosto intuitivně. Zatím není jasný hlavní hrdina. Půvabná dívka, která zlikviduje hordu monster a vojáků, je prý vedlejším charakterem. Jelikož Square-Enix potvrdil tradiční systém skupinek, v některých pasážích budeme patrně hrát i za jednotlivce. Zatím lze říct o FF XIII jednoznačně toto: Půjde o pastvu pro oči, cílenou na milovníky sci-fi světů, jejíž bojový systém bude hodně podobný předchozím, ale nabídne neuvěřitelné akční scény. Zvláště však nabídne to, po čem FF fanatici touží. Obrovské RPG v unikátním světě v tak detailní grafice, až budou oči přecházet.

Final Fantasy Versus XIII je temnou sestřičkou FF XIII. Zdá se, že si v ní splnil sen právě hlavní designér Tetsuya Nomura. Versus je svět naruby. Je tu mrakodrap, ovšem ve tvaru středověkého hradu. Člen panovnického rodu, jenž nosí obří meč, ale moderní oblečení se zipy. Rytíři v ocelovém brnění, kteří jako kdyby vypadli z filmu o křižácích, avšak jsou vyzbrojeni samopaly. Versus má jediný cíl. Popadnout realitu, jak ji známe okolo nás, a totálně ji otočit naruby. Cílem je naprostý pocit cizoty světa, v němž se bude odehrávat velice akčně laděný příběh. Zatím však nebyly zveřejněny informace o stylu boje ani o příběhu. A tak nezbývá než čekat. Bude to nepochybně stát za to.

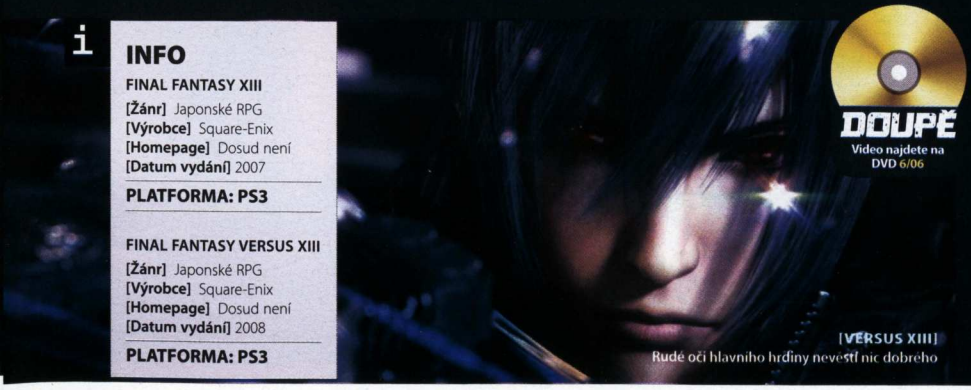
INFO

FINAL FANTASY XIII
[Žánr] Japonské RPG
[Výrobce] Square-Enix
[Homepage] Dosud není
[Datum vydání] 2007

PLATFORMA: PS3

FINAL FANTASY VERSUS XIII
[Žánr] Japonské RPG
[Výrobce] Square-Enix
[Homepage] Dosud není
[Datum vydání] 2008

PLATFORMA: PS3



DOUPĚ
Video najdete na DVD 6/06

[VERSUS XIII]
Rudé oči hlavního hrdiny neveští nic dobrého

RAYMAN: RAVING RABBIDS

A je to tady, králíci se přišli pomstít za všechny nedělní obědy. Rayman nás chraň

DOUPĚ
Video najdete na DVD 6/06

Rayman patří mezi jednu z nejlepších plošinovkových sérií všech dob. Už od prvního dílu si získal zástupy fanoušků svojí neskutečně krásnou a roztomilou ručně kreslenou 2D grafikou s jedinečným designem úrovní. Následující díly se sice vezly už na vlně kompletní 3D grafiky, ale specifická vizuální stránka Raymanova světa zůstala zachována. Stejně jako chytlavá hratelnost plná skákání z plošinky na plošinku, doplněná spoustou originálních nápadů, které z Raymana dělají jednu velkou svižnou jízdu od prvního do posledního levelu. Pokud to samé čekáte i od nového dílu se šíleným podnázvem Raving Rabbids, jste stejně vedle jako Jack Thompson se svými názory o škodlivosti her.

Nový Rayman sice byl původně koncipován jako klasická plošinovka, ovšem posléze se šikulům z francouzského Ubisoftu dostal do rukou finální dev-kit konzole Wii a původní plány skončily v odpadkovém koši hned vedle obalů od baget a kostí ze žabích nožiček. Při hraní si s unikátním ovládacím systémem nové konzole od Nintenda se v hlavách tvůrců zrodilo tolik nápadů na jeho využití, že se nakonec rozhodli je do hry zakomponovat všechny a celek pojmout jako kolekci miniher stmelenou jedním nosným prvkem – útokem králíčků.

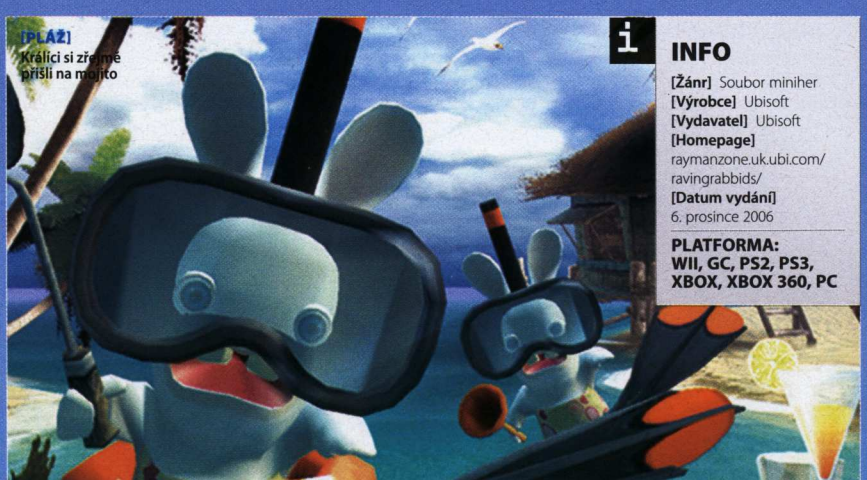
Útok ušatých úchylů

Rayman se doposud vypořádal se spoustou problémů, ten nový ale spadá do škatulky nejtěžších. Celý svět ovládli králíci. Nenechte se zmást, ti zdejší se od roztomilých chundelatých stvoření, která znáte z běžného života, liší stejně jako pětikilová palice od kytice růží. Mají sice hebký bílý kožíšek, ale zároveň šílené rudé oči a vražedné tendence horší než Charles Manson. Podařilo se jim zotročit většinu obyvatelstva Raymanova světa a i samotný hrdina sedí ve vězení. Jediná cesta z cely vede přes plnění série úkolů, díky nimž se může stát natolik populárním, že se dočká propuštění.

Vězení se má stát jakýmsi rozcestníkem mezi jednotlivými úkoly, v jejichž plnění se dočkáme nebývalé svobody. Tvůrci slibují více než 70 druhů úkolů rozdělených do čtyř kategorií – tanec, závody, FPS pasáže a různé minihry. Na veletrhu v Lipsku se dalo vyzkoušet 10 miniher a musíme uznat, že nápaditost rozhodně bude patřit mezi silné stránky Raving Rabbids.

Schválně si zkuste vzpomenout, ve které hře jste dojili krávu nebo ji naopak házeli do dálky? A co takové závody na nosorožcích? Nebo je libo zastřílet si na králíky maskované jako Sam Fisher? Tohle je jen pouhý zlomek ztřeště-

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Procvičuje ruce v přípravě na příchod Wii

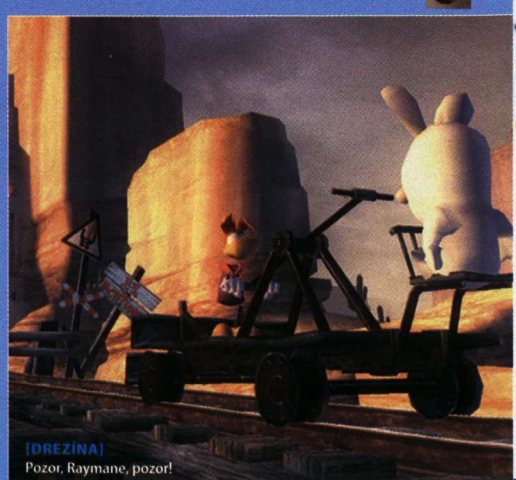


[PLÁŽ]
Králíci si zřejmě přišli na mojito

INFO

[Žánr] Soubor miniher
[Výrobce] Ubisoft
[Vydavatel] Ubisoft
[Homepage] raymanzone.uk.ubi.com/ravingrabbids/
[Datum vydání] 6. prosince 2006

PLATFORMA: WII, GC, PS2, PS3, XBOX, XBOX 360, PC



[DREZÍNA]
Pozor, Raymane, pozor!

ností, kterých se v novém Raymanovi dočkáme. Tvůrcům nechybí smysl pro humor, což dokazuje nejen šílená grafická podoba králíků, ale i množství odkazů na oblíbené filmy či hry. Jedna z tančících miniher jako by vypadla z Pulp Fiction, další úkol se až zázračně podobá střílení v koridorech vesmírné základny z Dooma, abyste následně padli ohromením po prolétávání kruhů ve stylu staříčkých Pilotwings atd.

Ruce do pohotovosti

Všechny minihry pochopitelně využijí možností Wiimote a nunchaku, tedy ovládacích prvků konzole Wii. A do krajností. Snad ani nepřekvapí, že ve střílecích pasážích používáte ovladač jako pistoli (stejně jako třeba v chystaném Red Steel), zajímavěji už vypadá závodění na osedlané zvířeně – pomocí nunchaku práskáte bičem. Dojení krav funguje jako ve skutečnosti, střídavě kmitáte oběma ovladači, při stříkání pomocí vodní pumpy zase Wiimote slouží jako tryska, zatímco rytmickým pohybováním nunchaku se staráte o dostatečný tlak kapaliny atd. Ovládání bude nanejvýš intuitivní a navíc se před každým úkolem dočkáme krátké animace, jež vysvětlí, co se po vás chce.

[1996] Rayman

[1999] Rayman 2: The Great Escape

[2003] Rayman 3: Hoodlum Havoc

Postupem času, jak se vám bude dařit plnit jednotlivé úkoly, se dočkáte odemykaní bohaté sbírky bonusů. Zpočátku bude Raymanova cela bezútěšným místem – čtyři holé stěny a palanda. Ale jakmile si začnete získávat slávu, objeví se celá řada možností, jak si svoje bydlo vylepšit. Šatník hlavního hrdiny začne bobtnat, tvůrci slibují celou řádku různých stylů oblečení nebo hudby, díky čemuž si budete moci upravit Raymana podle svého gusta. Disko Rayman nebo třeba hip hop Rayman? Volba je na vás.

Rayman: Raving Rabbids slibuje pořádnou dávku zábavy, která nás straší jen jedinou otázkou: na jak dlouho dokáže balík miniher udržet u obrazovek osamělého hráče? O multiplayer až pro čtyři hráče, který pochopitelně nesmí chybět, obavy nemáme. Podobné hry se už nejednou staly dlouhodobou zábavou na různých akcích ve více lidech. Velkým magnetem by se mohl stát zmiňovaný systém bonusů a nepochybně také svérázný humor a jedinečný grafický styl Raymana. Sázkou na jistotu se zdá být ovládání, tedy rozhodně na Wii. Uvidíme, jak dopadnou verze na ostatní platformy, a čekat ostatně nemusíme nikterak dlouho. Raving Rabbids totiž vyjde ještě letos.

„DALA VÁM JINÁ HRA MOŽNOST DOJIT KRÁVU NEBO JI VRHAT DO DÁLKY? A CO ZÁVODY NA NOSOROŽCÍCH?

JAK SE TĚŠÍME? 8,1

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Smysl pro humor
- Nápadité minihry
- Ovládání na Wii
- Zábavnost na jiných platformách
- Minihry brzy omrzí
- Menší přitažlivost pro jednoho hráče

Sice se sešlo z klasického konceptu plošinovky, ale balík nápaditých miniher v barevném světě Raymana také zní velmi slibně. Zvlášť na Wii.

inzerce

MONITORY PRO HRÁČE
4:3 WWW.EIZO.CZ 16:10

EIZO S1731/S1931
Vhodný pro video, hry a prohlížení foto
17"/19" S-PVA panel

- vysoký jas a kontrast (280 cd/m², 1000:1)
- extrémně rychlý - Overdrive technologie - 8 ms
- ultratenký rámeček
- integrovaný zvuk

EIZO S2110W / S2410W
Vhodný pro video, hry a prohlížení foto
21"/24" S-PVA panel

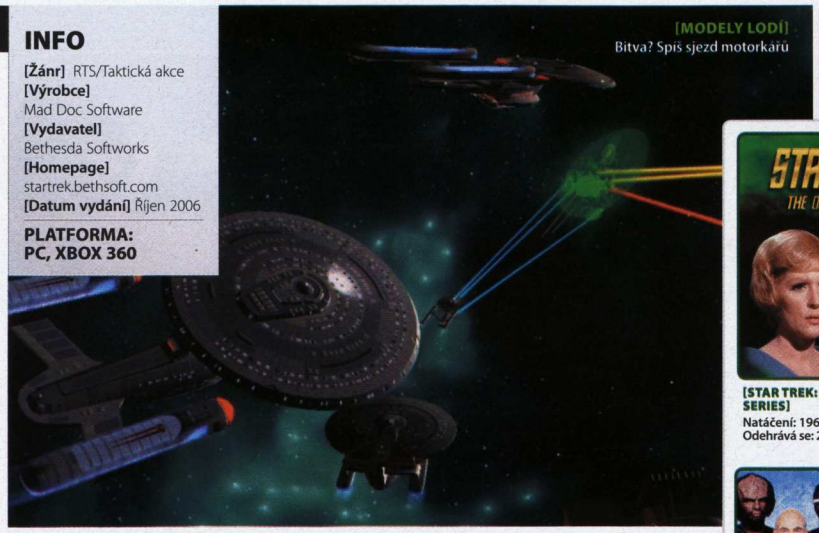
- širokoúhlé LCD s poměrem stran 16:10
- podpora režimu PC/TV (vysoký jas)
- analogový/digitální vstup

see what's next
5 YEARS WARRANTY
EIZO high-end-monitors

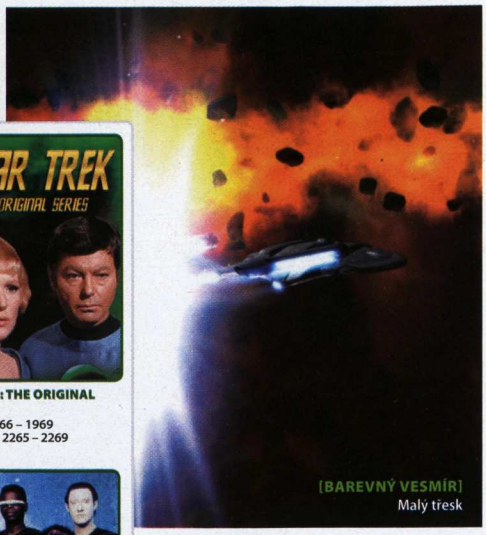
INFO

[Žánr] RTS/Taktická akce
[Výrobce]
Mad Doc Software
[Vydavatel]
Bethesda Softworks
[Homepage]
startrek.bethsoft.com
[Datum vydání] Říjen 2006

PLATFORMA:
PC, XBOX 360



[MODELY LODÍ]
Bitva? Spíš sjezd motorkářů



[BAREVNÝ VESMÍR]
Malý třesk

Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
Neomarxistickej nihilistickej anarchista

STAR TREK: LEGACY

Zmrtvýchvstání ve velkém stylu

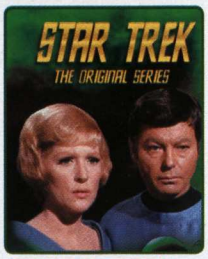
Oposlouchaná herní písnička s melodií z úvodní znělky seriálu Star Trek pomalu dopadla až na samotné dno hitparád a skoro by se zdálo, že ji čeká podobný osud jako do nebes vynášených hitů Kelly Family. Řada titulů neuspěla na žádné z herních platforem, což předznamenávalo blízký konec her na motivy slavného sci-fi. Vydavatelská firma Bethesda Softworks (TES IV: Oblivion, Fallout 3) však odkoupila práva na všechny série Star Trek a vrhla se s pověstným odhodláním kapitána Picarda do projektu Star Trek: Legacy, jehož příběhová linie má pokrýt všechny odvysílané díly seriálu. Autoři slibují vzkříšení staré legendy a nové zážitky z mezihvězdného cestování na obrazovkách monitorů. Pokud vše půjde podle plánu, jejich sebevědomé vystupování je na místě.

Star Trek od A do Z

Dle slov šéfa vývojářů Iana Davise je Legacy nepřímým pokračováním titulu Star Trek: Armada s tím rozdílem, že právě vznikající hra je mnohem komplexnější, propracovanější a po strategické stránce vyspělejší. Hráče se v průběhu kampaně dotkne děj všech pěti sérií Star Trek (The Original Series, The Next Generation, Deep Space Nine, Voyager a Enterprise). Na rozdíl od seriálu však bude ve hře zachována dějová posloupnost – zápletka začíná v průběhu 22. století (v době epochy Enterprise) a končí ve druhé polovině 24. století (série Voyager).

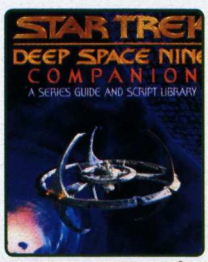
Příběh se bude točit kolem záhadné rasy Ikoňanů, jež se objevili v několika epizodách seriálu. Prostřednictvím jejich technologie pro cestování v čase se vědec jménem Sovac pokusí realizovat představu utopického ráje. Aby však dosáhl cíle, uzavřel alianci s Borgy (agresivní robo-humanoidi, které byste nechtěli pozvat domů na večeři), jež mu na oplátku pomáhají s projektem. Vzniklé neštěstí se stane námětem pro množství akčních misí, na nichž staví většina děje Legacy. V rámci kampaně se hráč ocitne pouze v roli členů Federace, zatímco multiplayer nabídne další tři hratelné národy (Borgové, Klingoni a Romulané).

Vývojáři se odklonili od zaběhnutých RTS prvků a nový díl herního Star Treku bude mít mnohem blíž k taktické akci. Důraz byl kladen především na systém vesmírných bitev a realistické chování lodí při poškození. Hráč se nedostane do situace, kdy by byl nucen vyslat křižník proti celé nepřátelské flotile, neboť i sebemenší poškození může stroj postavit mimo provoz. Důležitou roli bude hrát místo zásahu – od něj se bude odvíjet chování plavidla při letu a v boji. Střela do motorů by hráči znemožnila úprk z bitvy, zatímco zásah do jiného místa může v mžiku vyřadit zbraňové systémy.

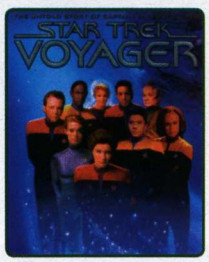


[STAR TREK: THE ORIGINAL SERIES]
Natáčení: 1966 – 1969
Odehrává se: 2265 – 2269

[STAR TREK:THE NEXT GENERATION]
Natáčení: 1987 – 1994
Odehrává se: 2364 – 2370



[STAR TREK: DEEP SPACE NINE]
Natáčení: 1993 – 1999
Odehrává se: 2369 – 2375



[STAR TREK: VOYAGER]
Natáčení: 1995 – 2001
Odehrává se: 2371 – 2378

[STAR TREK: ENTERPRISE]
Natáčení: 2001 – 2005
Odehrává se: 2151 – 2161

Víc lodí víc zničí

Pro podobně krizové situace, kdy se hráč dostane do křížové palby, vymysleli autoři akční mód, jenž nás přesune z klasického RTS pohledu do kterékoliv z vlastních lodí. Uvnitř plavidla se otevírají nové možnosti. Za zmínku stojí lepší koordinace pohybu, přesnější střelba a možnost odlákat nepřítele od zbytku flotily. Bitvy zpracované v seriálovém stylu bude navíc doplňovat množství dostupných křižníků. Autoři slibují přes 60 upgradů pro každé z větších plavidel. Hráč začíná jen se dvěma loděmi třídy NX-01, ale s každou následující misí svou flotilu zvětší, aby nakonec dosáhl stavu, kdy se mu bude nepřítel vyhýbat.

Hra by měla podle Iana Davise excelovat i po audiovizuální stránce. Vše kromě hlavního menu bude oblečeno do krásného 3D kabátku. Doufejme, že není příliš velký a naše grafické karty v něm nebudou vypadat jako Peter Crouch v péřové bundě. Hardwarové nároky jsou možná největším strašákem titulu, jenž se na trhu objeví koncem října. Nicméně právě díky nim se můžeme těšit také na výborně zpracované „startrekovské" boje se spoustou seriálových scén. Star Trek: Legacy vyjde jak pro PC, tak ve verzi pro Xbox 360.

JAK SE TĚŠÍME? **8,5**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Star Trek v novém stylu
- Hra pokrývá vývoj celého seriálu
- Množství lodí a upgradů
- Gigantické bitvy
- Hardwarové nároky
- Výsledná podoba titulu

Od konce října se budeme vesele prohánět v lodích Federace. Nová hra na motivy Star Trek vypadá skvěle. Doufejme, že hratelnost nebude jiná.

HRA, KTERÁ ZVYŠUJE LAŤKU FPS ŽÁNRU!

POSLEDNÍ HRA Z DÍLNY TVŮRCŮ ÚSPĚŠNÉHO TITULU CHROME

CALL OF JUAREZ

Přeneste se do nemilosrdných a násilných časů divokého západu na hranice Spojených států a Mexika. Pokoušejte osud v roli uprchlého Billyho a braňte spravedlnost v kůži pistolníka Raye.

- Vyzvěte k souboji drsné pistolníky a dokažte, že jste rychlejší
- Použijte luk a šíp v soubojích plných plížení
- Zapalte vaše protivníky a budovy
- Prostřílejte si cestu divokým západem plným pistolníků, křiváckých šerifů, mexických bandit a nepřátelských původních obyvatel Ameriky
- Ověřte svoje dovednosti ve velkolepém multiplayer módu – inspirovaném těmi nejrůznějšími loupežemi a přestřelkami divokého západu

PC DVD-ROM SOFTWARE

KOMPLETNĚ V ČEŠTINĚ

WWW.CALLOFJUAREZ.COM

Call of Juarez © 2006 Techland. This program is protected by international copyright and trade laws.
All rights reserved. All names, titles and logos are the sole registered property of their respective owners.
V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH, s.r.o., Naskove 3, 150 00 Praha 5, www.cenega.cz
Na Slovensku vydava a distribuuje CENEGA SLOVAKIA s.r.o www.cenega.sk

CENEGA

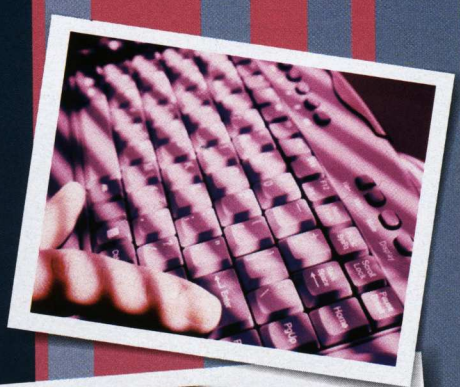
techland
www.techland.pl

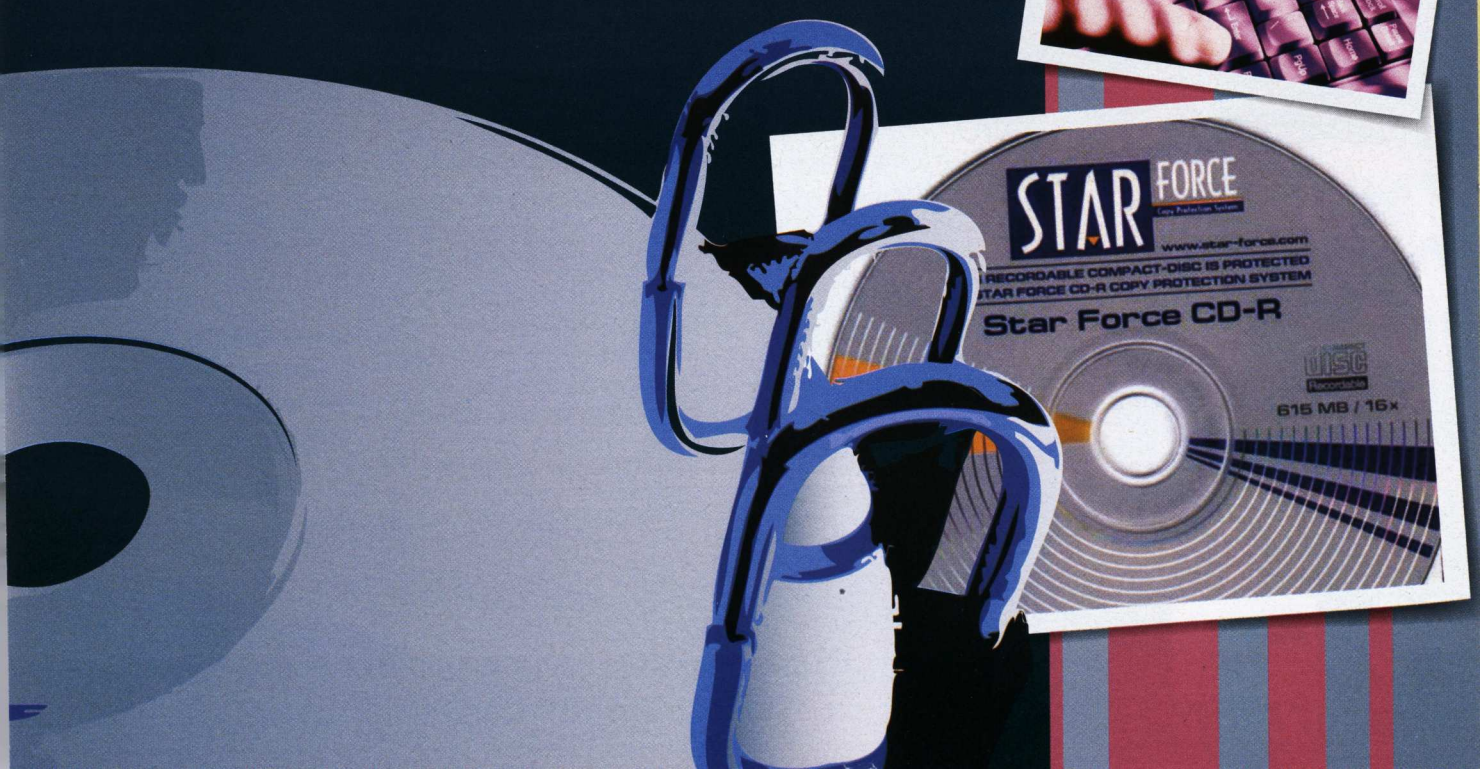
PRAVDA O STARFORCE

Potírá pirátství. Je nejdokonalejší ochranou současnosti. Ohrožuje bezpečnost operačního systému. Je schopna zničit hardware. Jde o virtuální inkarnaci zla v té nejčistší podobě. Legendární protipirátská ochrana byla nařčena ze všech myslitelných digitálních zločinů. Zabíjíme perspektivní prostředek v boji proti pirátství, nebo naopak StarForce zabíjí naše počítače?

Strach o vlastní majetek je zde již od doby, kdy před milionem let člověk vzpřímený vynalezl způsob, jak rozdělat oheň, a začal jej s klackem v tlapě bedlivě hlídat, aby se ho kolega z vedlejšího kmene nepokusil naklonovat a ukrást. Duplikování věcí prošlo během tisíců let mnoha podobami a čím složitější byl kopírovaný předmět, tím náročnější bylo zabránit padělatelům v nelegálním obohacení. Jelikož zákony mají stále tu (byť mnohdy příjemnou) vlastnost, že je lze ignorovat, veškeré protipirátské vyhlášky jsou jen naprázdno meloucími větrnými mlýny v uragánu lidské nepoučitelnosti. Právní aspekty počítačového pirátství čtenářům přiblížilo téma v minulém čísle, nyní se zaměřme na druhou bojovou linii tvůrců programů a her, která nastupuje, když zákony nezaberou – ochrany proti kopírování.

Protože na optický disk nelze zavěsit zámek nebo k němu přivázat hlídacího pitbulla či onoho pračlověka s kyjem, vznikla celá řada sofistikovaných programů zabraňujících veřejnosti ve volném duplikování. Bohužel praxe ukázala, že čím efektivnější ochrana je, tím více úskalí a kontroverze s sebou nese. A právě to je stručnou osnovou spletitého příběhu jménem StarForce. Proč pověst nejhůře prolomitelného systému stíhají fámy o ohrožení bezpečnosti uživatelů, nestabilitě počítačů, nefunkčnosti her používajících tuto ochranu a zda jde skutečně pouze o nepodložené dohady, odhalí náš článek.





Ruské zrození

Řada ochranných programů StarForce je odpovědí na neúnosný stav počítačového pirátství v zemích východní Evropy. Zatímco například v České republice míra nelegálního kopírování pozvolna klesá ke čtyřiceti procentům, na východ od nás dosahuje počet kopií her a programů prodaných na černém trhu stále až devadesáti procent celkového objemu. Svou příležitost v moři digitálního zločinu spatřila skupina ruských programátorů a roku 1998 založila společnost StarForce Technologies. Cíl byl jednoznačný – zredukovat podíl pirátských kopií na domácím trhu. O dva roky později si firma nechává u evropského a amerického patentového úřadu zaregistrovat svůj první produkt, který čeká zářná a kontroverzní budoucnost nejen na ruské herní scéně – komplexní systém ochrany proti kopírování StarForce.

StarForce se stala populární a používaná řadou tvůrců her po celém světě, ještě než se zrodily první dohady o její kontraproduktivitě a nebezpečnosti vůči samotným uživatelům ochraňovaného produktu. Proč držel ruský produkt mezi konkurenčními řešeními jako SafeDics nebo SecuROM dlouhou dobu prvenství? StarForce využívá jako jedna z mála ochran kombinaci softwarového šifrování souborů, speciálních systémových ovladačů s vysokou úrovní pravomocí a navíc sleduje i fyzické parametry originálního média.

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
S kečupem, nebo bez kečupu, toť otázka

Premisa úspěchu

Nepřekonatelnou překážkou každé ochrany je fakt, že i sebedokonalejší systém lze prolomit metodou reverzního inženýrství. Crackeři zjednodušeně řečeno rozebírají chráněný program na malé kousky, pátrají po fragmentech kódu protipirátské ochrany a trpělivě je odstraňují. Je pouze otázkou času, kdy na tu kterou hru vyjde crack a bude si ji moci zahrát každý člověk nedbalý zákonů bez vlastnictví originální kopie. A právě čas je to, oč zde běží. Zatímco prolomení ostatních ochran je otázkou dnů nebo dokonce hodin, cracky na hry opatřené StarForce se díky jejímu důmyslnému zanášení do .exe a .dll souborů objevovaly s několikaměsíčním zpožděním. Pirát-uživatel natěšený na vycházející titul počká několik dní, ovšem delší dobu již neakceptuje a většinou odchází do nejbližšího obchodu pro krabicovou originálku. Z pohledu vývojářů jde o jednoznačné pozitivum a důvod, proč StarForce integrovat do svého produktu.

Avšak zatímco se autoři her těšili, že se jejich dítka nekopírují a cracky na jejich pirátské verze vycházejí s několikaměsíčním zpožděním, vlastní hráčská obec začínala vřít, podpálena množícími se zprávami o negativních vlivech ruského programu jak na chráněné médium, tak na uživatelův počítač. Každá úroveň ochrany v sobě totiž nese nezanedbatelná úskalí, přičemž z příkladu StarForce by se dalo implikovat, že čím dokonalejší protekční systém je, tím více problémů může způsobit. S vyššími verzemi se pojila nová a nová obvinění, až situace vygradovala v současný bojkot, jenž pozvolna přechází z roviny hráčů na samotné herní společnosti. Je to pro budoucí vývoj interaktivní zábavy dobře, nebo jde jen o hysterickou kulminaci planých poplachů? V následujících odstavcích představíme nejznámější úrovně ochrany StarForce a s nimi spojené kauzy.

JAKÉ VERZE STARFORCE EXISTUJÍ

Do dnešního dne byly ve hrách používány celkem tři verze StarForce. Typ Basic neinstaluje na počítač žádné vlastní ovladače. Je tak snadným soustem pro jakéhokoliv schopného piráta a využívá jej například adventura Paradise. Narozdíl od toho verze Pro již zavádí do systému skrytý ovladač a je použita ve většině her jako Splinter Cell: Chaos Theory, Bet on Soldier nebo Trackmania Sunrise. Nejvyšší typ Elite v současnosti nepoužívá k vysoké spokojenosti crackerů žádná hra. Její prolomení je totiž údajně noční můrou.

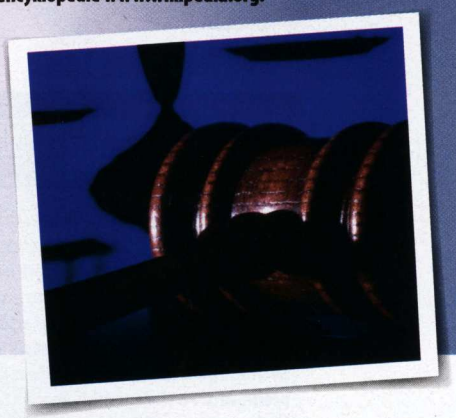
SONY TRUMFUJE STARFORCE V KONTROVERZITĚ!

Roku 2005 otřásl hudební scénou skandál masově označovaný jako Sony rootkit. Hudební společnost použila na mnoha svých kompaktních discích revoluční britskou ochranu hudebních CD jménem XCP (Extended Copy Protection), která zabraňovala, aby mohl posluchač na osobním počítači spustit médium v jiném než dodávaném přehrávači. Po vložení chráněného CD se v hlubinách systému usídlil program XCP-Aurora, který kontroloval každý vložený disk, a jelikož firemní přehrávač dovoloval pouze nepatrné možnosti práce s hudbou, uživatelé si například nemohli své oblíbené skladby stáhnout na svůj iPod nebo řadu jiných mp3 přehrávačů.
Problém nastal, když se uživatel pokusil program odinstalovat, což nebylo do pozdějšího vydání deinstalační utility možné provést konvenčními způsoby. Manuální smazání souborů XCP-Aurory vedlo k nefunkčnosti optických mechanik, nicméně to není zdaleka všechno. Ochrana maskovala veškeré systémové procesy, zápisy v registrech a soubory začínající předponou „sys", takže byl administrátor částečně odříznut od vlády nad operačním systémem. To vedlo k označení XPC jako rootkit, neboť právě rootkity byly dříve používány hackery k ukrývání nepovolaných souborů a operací. A výsledek? Prezident Sony BMG, Thomas Hesse, nejprve hulvátsky oznámil: „Myslím, že většina lidí ani neví, co to rootkit je, tak proč by se o to měli starat?" 11. listopadu 2005 však společnost na nátlak veřejnosti zastavila produkci nosičů chráněných XCP a o tři dny později vydala prohlášení, že veškerá dosavadní chráněná média vymění za nově vylisované, bezpečné kousky.

SONY

CO JE TO DRM?

Digital Rights Management jsou postupy a filozofie nejrůznějších společností, jakým způsobem chrání svůj digitální majetek. DRM může být například použití sériového čísla nebo zakomponování komplexní protipirátské ochrany, jakou je StarForce. Aplikace některých DRM je poslední dobou poměrně diskutovanou otázkou, neboť se v jistých případech dostávají do přímého konfliktu se zákony zaručujícími uživateli určitá práva. Každý majitel CD / DVD se hrou může mít kupříkladu povoleno vytvořit si záložní kopii pro vlastní použití (což už v současnosti podle českého práva neplatí). DRM, využívající ke své realizaci například zmíněnou StarForce, však vytvoření duplikátu znemožňují. Jsou tak protizákonná? Management digitálních práv je velmi složitým oborem, jehož detailní rozebrání by pojalo několik stránek. Zájemci o problematiku mohou načerpat bohaté informace například z encyklopedie www.wikipedia.org.



KAUZA GALACTIC CIVILIZATIONS 2: THE DREAD LORDS VS. STARFORCE

Jak se zapletl titul, který vešel ve známost nevyužíváním žádného protipirátského řešení, s nejkontroverznější ochranou současnosti? Zaměstnanec StarForce Technologies 5. května 2006 poskytl čtenářům oficiálního fóra ruské firmy funkční odkaz k nelegálnímu stažení hry Galactic Civilizations prostřednictvím P2P sítě BitTorrent. Zaměstnavatelská společnost se později autorům hry, týmu Stardock, omluvila, nicméně pouze cynickou formou: „Jen jsme chtěli ukázat, jak dopadnou hry bez protipirátské ochrany."

Proč Stardock vydal hru bez ochrany? Dle jeho vyjádření nechce nutit hráče, aby si kupovali originální titul, prostřednictvím náročných programů, jež ve výsledku uživatele jen zdržují a obtěžují. Místo toho tvůrci každému poskytují unikátní sériové číslo, s jehož pomocí lze z internetu kontinuálně stahovat nové a nové přídavky a doplňky původní hry. Stardoc se snaží držet spotřebitele v mezích zákona lákavými službami, ne hrozbou. Výsledek je překvapující – Galactic Civilization 2 se prodalo mnohem více, než kdokoliv předpokládal, a jen v Severní Americe byly krabicové verze rozebrány během prvních deseti dnů.

Kauza #1: Nečitelnost médií

Jedna z hlavních úrovní ochrany v praxi funguje tak, že na každém CD / DVD médiu existuje první a poslední zapsaný sektor, jejichž polohu lze přesně určit. StarForce pak měří skutečný úhel mezi těmito dvěma sektory, a pokud se tento shoduje s předem uloženou hodnotou, disk je klasifikován jako originál. Jak je ale zabráněno kopírování? Při každém vypalování na domácí vypalovačce se zmíněné sektory nezapíší ve stejné poloze, takže výsledný úhel mezi nimi je jiný. Při průmyslové výrobě medií lisováním tento problém nehrozí – každý disk je vylisován přesně podle master předlohy, včetně polohy sektorů. Jakákoliv strojní výroba však v sobě nese určité tolerance, a tak se někdy stane, že i vylisované médium se mikroskopicky liší od originálu a hráč svou legálně zakoupenou krabicovou hru jednoduše nespustí.

Druhým úskalím jsou drobné škrábance na povrchu záznamové vrstvy, které mohou rovněž zapříčinit nefunkčnost. Reklamace a výměna zmetku za funkční kopii, která je ale znovu ohrožena stejným způsobem? Většinou je rychlejší stáhnutí cracku a nerušené hraní bez ochrany. A právě to je první argument do spisu odpůrců StarForce podporující tvrzení, že protipirátská ochrana může odpuzovat legální zákazníky, a tím zcela kontraproduktivně podporovat pirátství. Nejde pouze o odstraňování StarForce kvůli elementárnímu spuštění hry, nýbrž o fakt, že bez použití cracků a dalších prostředků prakticky nelze vytvořit duplikát hry pro vlastní potřebu. To je v kontextu s vysokou náchylností k poškození média obrovským nedostatkem.

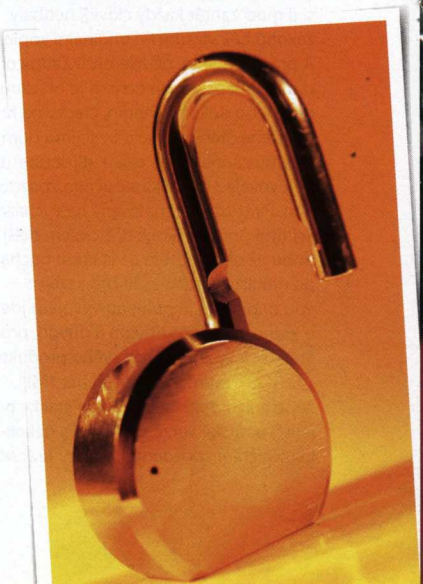
Kauza #2: StarForce ničitelem hardwaru

Dokáže obyčejný ochranný program nenávratně vyřadit z provozu optické mechaniky? Ačkoliv toto obvinění StarForce Technologies neoblomně popírá, mezi internetovou komunitou a dokonce i mezi profesionálními vývojáři her existuje několik rozumných teorií, proč se tomu tak skutečně může dít. Některé verze Windows XP jsou známé svým chováním při čtení poškozených optických médií. Pokud systém poškozená data nepřečte, vyhodnotí je jako CRC chybu (cyclycal redundancy check) a zkusí to znovu. Pokud se CRC chyba projeví šestkrát za sebou, systémový ovladač zpomalí mechaniku z nejrychlejšího módu DMA (Direct Memory Access) přenosů na pomalejší režim. Ovšem když se chyby opakují, může řetězově dojít až ke zpomalení na základní mód PIO (Programmed Input/Output) spojený se signifikantním zatížením celého systému.

Pro nás je důležité, že právě StarForce podle určitých zdrojů způsobuje onu prvotní příčinu – ztrátu paketů při čtení chráněného CD / DVD, když se snaží zkontrolovat pravost média, vyhodnocenou Windows XP jako CRC chybu. Velký problém nastává u mnoha mechanik (zejména u víceformátových CD / DVD vypalovaček), které již PIO přenosy nepodporují. Zařízení vyhodnotí chování systému, jako by jej uživatel žádal o vypálení dat nad datový limit média (tzv. overburn), což ovlivní pohyb laseru a ten může zařízení snadno nenávratně zničit.

Tomuto nebezpečí se vystavuje dobrovolně každý, pokud se ve svém vypalovacím programu pokouší o overburning. Nicméně tehdy toto riziko uživatel podstupuje dobrovolně z vlastní vůle. StarForce se na nic neptá, ba co víc, její autoři označili celou kauzu za výmysl s cílem poškodit společnost. Proto na svých stránkách vyhlásili soutěž s hlavní cenou 10 000 dolarů – kdo oficiálně dokáže, že ochrana skutečně ničí mechaniky, dostane celý obnos.

Výsledek byl směšný. Výběr dobrovolníků trval pouhých deset dní, přičemž podmínky byly jen velmi těžko splnitelné. Účastník měl na několika nezávislých počítačích dokázat, že bez StarForce systémy bezchybně fungují, zatímco po jejím nainstalování se optické mechaniky usmaží v pekle. Jelikož se tento problém objevuje ojediněle, náhodně a pouze s některými konfiguracemi hardwaru, není možné zaručit likvidaci hned několika zařízení najednou. Kdo by pak vážil cestu do Moskvy? Ničitelství hardwaru zůstalo otevřenou, nicméně úředně nepotvrzenou ranou v boku StarForce.



Kauza #3: Neomezená vláda StarForce nad systémem

Problémy s mechanickou nefunkčností špatně vylisovaných nebo jen lehce poškrábaných médií hráčská veřejnost vstřebala, neboť se vše dalo elegantně vyřešit výměnou disku se hrou. Ani komplikace s hardwarem nebyly tak časté, aby vedly k nekompromisnímu bojkotu StarForce. Mnohem větší hurikán stížností, jenž vygradoval současnou antipatií široké veřejnosti, spustily až komplikace na úrovni softwaru. Deset palců dlouhým hřebíkem do rakve ruské ochrany se stala trojice speciálních ovladačů, které se bez předešlého varování nainstalují do systému s jakoukoliv hrou využívající StarForce.

Absence potvrzovacího dialogu je pochopitelná, neboť se jedná o pouhou .dll knihovnu nutnou ke spuštění chráněné hry, a kdyby se nás měl instalátor dotazovat na každý instalovaný soubor, museli bychom si pořídit automatický odklikávač příkazu „Yes". Na rozdíl od předchozích kauz, jež se projevují náhodně, jsou instalací ovladačů ohroženi všichni a dokonce nemusí ani vlastnit hru s dotyčnou ochranou! Někteří výrobci implementují StarForce již do demoverzí s argumentem, že kdyby demo neobsahovalo soubory se zašifrovanou protekcí, piráti by v budoucnosti podle nechráněných originálů mnohem snadněji vytvořili crack.

Ovladač lze nicméně nainstalovat pouze s právy administrátora a s tímto právem program k systému posléze neustále přistupuje! Pracuje navíc na bezpečnostní úrovni ring-0, což mu zaručuje prakticky neomezený přístup k ovladačům hardwaru. Známé se stalo především restartování počítače při pokusu zkopírovat jakýkoliv optický disk nebo i při jeho pouhém vložení do mechaniky. Jedná se při tom i o nechráněná média, která nemají se StarForce co do činění! Ovladač monitoruje dění v počítači, i když je hra, se kterou program přišel, vypnutá. Kdykoliv pak zaregistruje podezřelou činnost, o které si on sám myslí, že je pirátská (například kopírování v programech jako Nero Burning ROM nebo používání emulátorů Alcohol 120% či Daemon Tools), bez varování nebo možnosti uložení rozpracovaných dokumentů restartuje systém.

To, že se ovladač chová jako maskovaný parazit s neomezenou vládou nad systémem, ale stále nelze klasifikovat jako největší hrozbu. Skryté riziko tkví ve faktu, že program na úrovni zabezpečení ring-0 může zajistit stejná práva programům s mnohem nižší úrovní ring-3. Jistě, původně to mělo být zajištěno pouze hrám, ovšem stejně dobře mohou této skuliny v bezpečnosti počítače využívat viry a zejména trojské koně. Jelikož v licenčním ujednání EULA, objevivším se při instalaci, není o ovladačích ani zmínka, a uživatel tak nijak nedává souhlas s jejich instalováním do svého počítače, vede to k myšlence klasifikovat StarForce jako malware – program vystavující počítač nebezpečí bez předchozího informování uživatele. Protože jsou navíc ovladače skryty oku běžného uživatele, dostávají hořkou příchuť rootkitů (viz boxík), jejichž minulost sahá do pestrobarevné historie hackerského řemesla.

KONKURENČNÍ PROTIPIRÁTSKÉ OCHRANY

SAFEDISC

Výtvor společnosti Macrovision je založen na špatných sektorech a speciálním formátu dat na každém chráněném disku. Vytvořit funkční duplikát dokáží pouze některé vypalovačky, přesto je možné SafeDisc často obelhat emulátory mechanik jako Alcohol 120% nebo Daemon Tools. Nejnovější verze je však blacklistují, což znamená, že pokud si uživatel koupí hru s ochranou SafeDisc, musí emulátory odinstalovat. Systém instaluje na počítač své ovladače podobně jako StarForce, ovšem v tomto případě mají mnohem menší pravomoci.

SECUROM

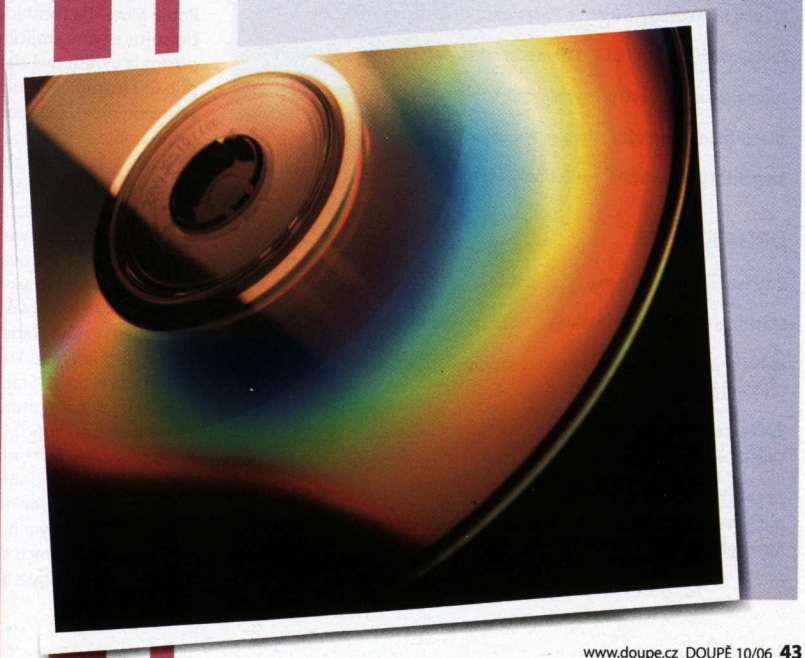
Velice odolná ochrana od Sony, která se zaměřuje na znemožnění výroby domácích kopií 1:1 a snaží se co nejvíce eliminovat proces zpětného inženýrství a s ním spojenou výrobu cracků. SecuROM sice nedosahuje kontroverznosti StarForce, ale i tak je s ní spojeno několik problémů. Zabraňuje například mazat 16bitové .exe soubory pomocí Průzkumníku Windows.

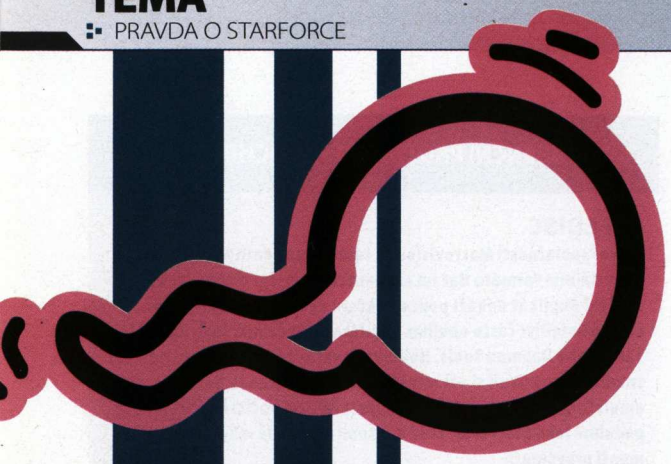
TAGES

Poměrně nové řešení ochrany, které začíná řada vývojářů využívat namísto StarForce. Tages využívá speciálního sektoru na povrchu disku, do nějž mohou programátoři uložit data, která si nepřejí zkopírovat. Reprodukce tohoto sektoru běžnými vypalovačkami není možná, a tak je k prolomení nutno použít cracky. Tages je však záludnou ochranou. Dovolí i zkopírované hře, aby se regulérně spustila, ovšem zasahuje do herního obsahu. Například poklidně letíme letadlem a najednou nám z ničeho nic začne docházet palivo. Může za to Tages! Ochrana se tak vrací k prastarému konceptu chráněním her kódy z manuálů – titul nás navnadí krátkou ukázkou a pak radost ukončí protipirátská ochrana. Používá ji například nedávný hit Darkstar One.

HARDWAROVÉ KLÍČE

Řadu digitálně chráněných médií lze dříve či později úspěšně zkopírovat. Jak ale zkopírovat kus hardwaru? Proto se někteří výrobci rozhodli, aby spuštění jejich programu vyžadovalo připojení speciálního zařízení (obvykle zástrčky do paralelního portu), ve kterém je umístěn klíč k jeho spuštění. Výroba hardwarových klíčů je ovšem drahá, a proto se používá především u nákladných programů v ceně několika desítek až stovek tisíc korun. Ani hardwarové klíče však nejsou neoblomné a lze je dnes snadno obejít.





STARFORCE V KOSTCE

OBVINĚNÍ

I originální média s hrou se někdy tváří jako pirátská

Restartování systému při podezření z pirátské činnosti (kopírování CD apod.)

Instalování skrytých ovladačů s přístupem do systému na úrovni ring-0 a jejich přenášení této pravomoci na programy úrovně ring-3

Ovladače se neodinstalují s odstraněním chráněné hry

Latentní hrozba průniku virů do počítače opatřeného StarForce

Přepínání mechanik z DMA do PIO módu a riziko jejich zničení

Zablokování přístupu k CD/DVD mechanikám (softwarově i hardwarově)

Zpomalování rychlosti při vypalování

Znemožnění nahrávání zvuku ve Windows Media Playeru

Arogantní přístup StarForce Technologies

OBHAJOBA

Nejzávažnější problémy se týkají pouze zlomku procenta uživatelů

StarForce lze odstranit manuálně nebo pomocí speciální utility

Jedná se o první systém ochrany, se kterou mají piráti skutečné problémy

Vydání cracku na chráněný titul se pohybuje v řádu týdnů až měsíců od vydání

Za použití firewallu a antivirového programu (což by dnes mělo představovat standardní úroveň zabezpečení) nehrozí riziko virového napadení počítače

Kauza #4: StarForce obětním beránkem

Otázka: „Hra mi nejde spustit, nevíte co s tím?" Odpověď: „StarForce!" Podobnými výkřiky se plnila diskusní fóra, až zaměstnanec společnosti Ubisoft a producent pátého dílu ságy Heroes of Might and Magic v jedné osobě zareagoval a podrobil kauzu StarForce statistické analýze. Pod přezdívkou MuaDib_FC zveřejnil na oficiálních fórech HoMaM zajímavé informace obhajující použití ochrany ve hře, byť Ubisoft nakonec od integrace StarForce do titulu upustil.

Studie zahrnula na 500 000 prodaných her Ubisoftu, mezi kterými figurovala jména jako Splinter Cell: Chaos Theory nebo Silent Hunter 3, všechny využívající StarForce. Počet problémů nahlášených uživateli oficiální technické podpoře činil pouhého 0,3 procenta z celkového počtu prodaných titulů. 0,2 procenta navíc spadala do škatulky problémového Splinter Cell 3. Ještě pozoruhodnější než nízké číslo stížností je rozbor technických problémů. Ze 60 % mohl za chybu nefunkční CD klíč, který byl promptně vyměněn za nový. V několika případech se jednalo dokonce o neschopnost hráčů opsat kód správně z manuálu. U 20 % stěžovatelů bylo zjištěno, že se pokoušeli spustit Splinter Cell 3 z ISO obrazů uložených na harddisku a ochrana jim to nedovolila. Inu, od toho tu ochrany jsou, že?

Vážnějším aspektem jsou nicméně problémy nestability operačního systému po nainstalování StarForce, na což poukazovalo 10 procent respondentů, tj. přibližně jeden hráč z deseti tisíc. Podle MuaDiba technická podpora Ubisoftu a týmu stojícího za StarForce dokázala vyřešit dvě třetiny hlášených případů (rozuměj pomohlo odinstalování StarForce), což znamená, že skutečné trable s ochranou mělo asi jen 33 hráčů z 500 000 – zbytek musel hledat závadu jinde. Jistě, žádné číslo není dost malé, když se StarForce rozhodne stávkovat zrovna na vašem počítači, nicméně je nutné si uvědomit, že pod Windows existují stovky jiných programů, jejichž chybovost se pohybuje v mnohem vyšších řádech. Tuto MuaDibovu argumentaci lze podpořit také faktem, že zatímco StarForce znemožňuje hraní daného titulu pouze mizivému procentu kupců, jsou zde hry, které díky bugům nemůže do vydání opravných patchů dohrát téměř nikdo. Například takový Boiling Point byl nehratelný díky krvavým hardwarovým požadavkům, zatímco skvělé upíří RPG Vampire: The Masquerade – Bloodlines nebylo možné na mnoha počítačích dokončit díky pádu hry v pokročilé fázi děje.

SLABINA STARFORCE

StarForce se dlouhou dobu honosila tvrzením, že ji nelze obelhat programy emulujícími virtuální mechaniky jako například Daemon Tools nebo Alcohol 120%. Program je nekompromisně ignoruje a nedovolí uživateli, aby hrál hru z obrazu CD nebo DVD uloženého na pevném disku. Kutilové nicméně nalezli výraznou skulinu. StarForce totiž blokuje mechaniky připojené přes rozhraní SCSI a primárně využívá interface IDE. Pokud však v systému není nainstalováno žádné IDE zařízení, použije se nejbližší dostupné SCSI. A jelikož většina emulačních programů využívá právě služeb SCSI, StarForce je akceptuje a za použití dodatečných cracků a subprogramů lze hrát i z uloženého obrazu. Stačí tak vytáhnout kabel ze všech IDE mechanik a jedna z primárních předností StarForce je tatam. Ačkoliv je toto řešení velmi nepohodlné a může ústit i v poškození počítače, pokud netrpělivý pirát odpojí mechaniku za běhu, bylo jistou dobu se často úspěšně používalo.

Kauza #5: Chceme důkazy!

V současné době není k dispozici žádná oficiální zpráva podložená výzkumem, v kolika případech vedla StarForce k ohrožení počítače, kdy došlo k využití jejich slabin a nakolik je ohrožení systému skrytými ovladači vážné. Jednu dobu internetem kolovala zpráva o testech společnosti Futuremark vyvíjející známý benchmarkový program 3D Mark, která prokazovala negativní vlivy ochrany. Ovšem po napadení tvrzení autory StarForce vydal Futuremark oficiální prohlášení, že se veškeré informace zakládaly pouze na nepodložených reakcích uživatelů v diskusních fórech firmy. Měla s tím co do činění politika mezi oběma firmami, nebo skutečně šlo o fámy a dohady?

Proč dosud kterákoliv z větších firem neprovedla profesionální pátrání, které by objasnilo fenomén StarForce? Jsou herní vývojáři spokojeni se současným stavem, při němž úroveň pirátství klesá, a ignorují menšinu hráčů postiženou agresivitou ochranného systému? Tisícihlavá hydra odporu z řad uživatelů byla společnostmi donedávna zcela ignorována, což vede k otázce: Kdo je vlastně pro herní průmysl hráč? Hráč je dobrou dojnou krávou, ale jinak zcela nedůvěryhodným subjektem. Až s velkým odstupem začínají molochové jako Ubisoft naslouchat stížnostem svého odbytiště, hráčů, a StarForce ze svých titulů vyřazují. Proč však samotná StarForce Technologies již dávno nezveřejnila důkaz, že je jejich produkt neškodný? Místo toho se soustřeďuje na primitivní a útočné dementi veškerých obvinění nebo v případě ring-0 ovladačů na alibistické vydávání seznamů, jaké ostatní programy ring-0 přístup používají.

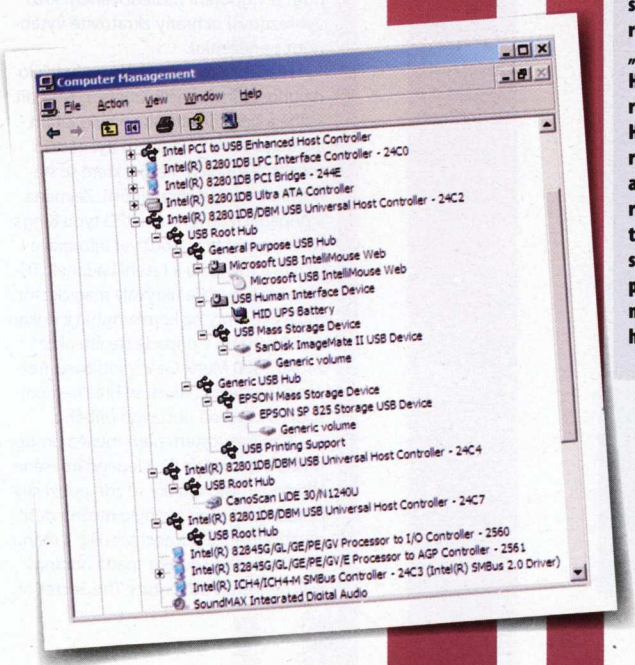
Kauza #6: S velkohubostí hubou na dlažbu

Vysvětlení, testy, satisfakce postižených uživatelů a veřejná omluva – takový postup běžně rozežene vlnu odporu lépe než čelní sklo jedoucího autobusu hejno komárů. Autoři StarForce se však omlouvat nehodlají a svým odtažitým přístupem si zasazují smrtelnou ránu. Místo logické argumentace hájí několik nesporných předností své ochrany (jako například nemožnost tvorby duplikátů médií) zuby nehty, rezolutně odmítají nést zodpovědnost za problémy způsobené systémem a kritiky odsuzují za jejich opovážlivost.

Proslulou se stala reakce Denise Židkova ze StarForce Technologies na článek Aarona McKenny vydaný uznávaným serverem Tom's Hardware. McKenna ve své stati pojednával o problematice protipirátských ochran a jen tak mimochodem se otřel o nesnáze způsobované StarForce. Židkov obratem reagoval článkem „Tell me who your friends are...," v němž McKennu i všechny, kteří hovoří proti jejich ochranném systému, nepřímo označil za piráty a ničitele herního průmyslu. StarForce Technologies dále brilantně popřela nařčení o hardwarově-softwarových zásazích do systémů počítačů se slovy, že ochranný systém žádné takové problémy nevyvolává a i kdyby ano, oni jsou chráněni licenčním ustanovením EULA, takže veškerou zodpovědnost za případnou škodu na sebe přebírá distributor chráněné hry.

Dobojovala StarForce Technologies svou poslední bitvu? Velcí vydavatelé jako Ubisoft nebo JoWooD již od jejího systému ochrany upouštějí a sahají po konkurenci. Není divu, nikdo nechce platit za program, který pošpiní jméno titulu, i když z větší míry neopodstatněně. Byl bojkot StarForce nutný? Nebo těch několik opravdu zdokumentovaných případů napadení systému, hardwaru a problémy se spouštěním originálních her pouze spustily řetězovou lavinu nevole, na níž se přiživily stovky diskusí, slovních přestřelek i článků, jakým je také tento, a zabránily perspektivní firmě v efektivním mýcení pirátství?

Současná nepřízeň je nicméně dočasná. Ruská společnost zahazuje pošpiněné jméno StarForce a v současné době drží v rukou zcela nový systém protipirátského řešení. FrontLine 4.0, jak se ochrana jmenuje, úspěšně prošla certifikačním programem Microsoftu a obdržela známku „Designed for Windows," takže by již konečně měla být vůči koncovému uživateli plně bezpečná a znovu zasadit moderním pirátům smrtelnou ránu.



JAK VYPÁTRAT A ODSTRANIT STARFORCE?

Není-li si kdokoliv ze čtenářů stoprocentně jistý, zda v minulosti nenainstaloval na svůj počítač hru, po níž mu v systému zůstal zakuklený ovladač StarForce, existuje jednoduchý postup, jak se ujistit. Nejprve klikněte pravým tlačítkem na ikonu Tento počítač na ploše, vyberte Vlastnosti, záložku Hardware a tlačítko Správce zařízení. Zde již stačí v menu Zobrazit aktivovat přepínač Zobrazit skrytá zařízení a rozbalit roletovou nabídku Ovladače nepodporující technologii Plug and Play. Pokud se v rozsáhlém seznamu objeví cokoliv s názvem StarForce ve jméně, je počítač útulným doupětem tohoto programu.

Pokud je StarForce skutečně přítomna, nabízí se několik možností. Buď systém pracuje správně a není třeba dělat nic, nebo se objevují problémy popisované jinými nespokojenými uživateli ochrany a stojí za to ji odinstalovat, byť na úkor následného znemožnění spouštění her využívajících StarForce. Častým případem jsou bohužel paranoidní ladiči systému, kteří systematicky mažou vše, co by teoreticky mohlo zpomalit výkon.

Cesty k odstranění StarForce jsou dvě – stáhnout si automatický deinstalační balíček (www.boycottstarforce.net/files/sfdrvrem.zip) nebo se pustit do demontáže na vlastní nebezpečí po frajersku ručně. Ze systémové složky (obvykle C:\Windows) vymažte soubory s cestou \system32\drivers\sfsync03.sys, \system32\drivers\sfhlp02.sys a \system32\drivers\sfdrv01.sys. Dále spusťte editor registru (Start – Spustit – napsat „regedit") a smažte záznamy HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\sfsync03, HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\sfhlp02 a HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\sfdrv01. Po tomto zákroku a restartu počítače si systém na StarForce nevzpomene ani při regresní hypnóze, ovšem skutečně nebude schopen spustit jakoukoliv hru opatřenou touto ochranou.

OD DEŠIFROVÁNÍ RUN KE STARFORCE

Legendární ochrany počítačových her a jejich kuriozity

POPULÁRNÍ HRY VYUŽÍVAJÍCÍ STARFORCE

Uvedeny jsou pouze významné tituly, jejichž evropská verze obsahuje StarForce. U českých verzí může být situace jiná. Kompletní seznam najdete na adrese www.boycottstarforce.net.

7 Sins
Air Conflicts
Bet on Soldier
Blazing Angels: Squadrons of WWII
Blitzkrieg 2
Blitzkrieg: Rolling Thunder
Brothers in Arms: Earned in Blood
Call of Juarez
City Life
Codename Panzers: Phase One a Two
Colin McRae Rally 2005
Cossacks II: Napoleonic Wars
Creature Conflict
Desert Rats vs. Afrika Korps
Dreamfall: The Longest Journey
Etherlords II
Flatout 2
Freedom Force vs. The Third Reich
Gangland
GTR: FIA GT Racing Game
King Kong
Knights of the Temple 2
Korea: Forgotten Conflict
Night Watch
Prince of Persia: The Two Thrones
Rise and Fall : Civilizations At War
Runaway: A Road Adventure
Scrapland
Second Sight
Shade: Wrath of Angels
Singles 2: Triple Trouble
Sniper Elite
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Star Wolves
Still Life
Sudeki
The Moment of Silence
The Suffering
The Suffering: Ties That Bind
The Westerner
TOCA Race Driver 2 a 3
Tom Clancy's Rainbow Six : Lockdown
TrackMania
Ubersoldier
UFO: Aftershock
Vivisector
Worms 4: Mayhem
X3: Reunion
Xpand Rally

První protipirátské ochrany starších her jsou jedním velkým muzeem kuriozit a tvůrčí invence, kdy se autoři her snažili prodat tehdy dosud značně omezenému okruhu hráčů co nejvíce svých originálních produktů. Jelikož zkopírování magnetofonového pásku se hrou bylo mnohdy otázkou pouhého vložení kazety do rekordéru, který měl doma každý, přičemž u disket se situace příliš nezměnila, používaly se primitivní metody identifikace originálů, jež v mnoha ohledech strčí ty dnešní hravě do kapsy.

Neexistuje softwarový ani hardwarový způsob, kterak odlišit pirátskou kopii od původního produktu? Pak donuťte hráče, aby museli mít doma originální balení! Většina prehistorických her v sobě integrovala mezihry, jež vyžadovaly vyhledávání informací v manuálu nebo na krabici titulu. Nejznámější a piráty nejproklínanější věty předhazované náhodně v průběhu hry zněly: „Zadej třinácté slovo na druhém řádku dvacáté strany manuálu." Pokud hráč manuál vlastnil, bylo vše v pořádku. Když však byl hlášením uzemněn pirát třeba i v polovině napínavé hry, následovala tryzna, která leckoho donutila jít do obchodu a originál si skutečně koupit, jen aby viděl zbytek příběhu. Tento způsob logicky působil na prodejnost mnohem lépe, než současné ochrany. Ty pirátům nedovolí tituly ani spustit, ovšem kdyby je nechaly přičichnout ke šťavnatému obsahu, hráč-oběť by se mohl zakousnout a v opojení následovaném krizí vyhřeznuvší ochrany zkratovitě vytáhnout peněženku.

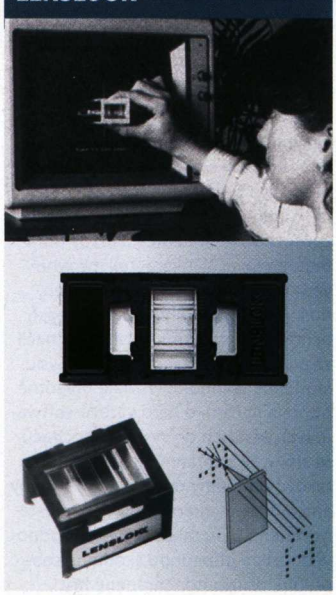
Hledání slov v manuálu nevydrželo dlouho. Jednak stačilo udělat chybu při sazbě a ono třinácté slovo bylo tatam, ale důležitějším důvodem byl nástup sofistikovanějších metod, které se staly přímo součástí hratelnosti. Zejména v případech adventur a RPG typu King's Quest musel hráč používat informace ukryté v manuálu k řešení hádanek. Tištěné brožury dále ukrývaly magické formule a recepty na kouzla nutná k dokončení hry nebo v případě stealth akce z roku 1990 Metal Gear 2 rádiovou frekvenci, bez jejíž znalosti se hráč nemohl spojit s klíčovou postavou příběhu.

K zajímavostem patří rovněž protipirátská ochrana titulů z legendární série Ultima – místo latinky se zde používaly britannijské runy, jež bylo možné dešifrovat pouze za pomoci tabulky z manuálu. Do jiného soudku spadá obranný mechanismus adventury The Secret of Monkey Island. Ten sice neměl co do činění přímo s hratelností, ale vkusně svým protipirátstvím doplňoval… ehm, pirátskou atmosféru. Jednou za čas na hráče vyskočila podobizna piráta složená ze dvou polovin tváří a hráč se musel za pomocí důmyslné mezihry spolu s manuálem dopídit data, kdy byl desperát ve virtuálním světě hry pověšen na oprátku.

Papírové ochrany, ačkoliv byly úspěšné a efektivní, postupem času vymizely díky minimalizaci obsáhlých manuálů a zejména také proto, že vystavit naskenovaný sešitek na internet by dnes nebyl problém. Existuje nicméně několik mnohem nápaditějších systémů, které však kvůli své technické náročnosti zaznamenaly životnost tolik několika měsíců. K těm nejrevolučnějším patří Lenslook, malá krabička s vroubkovanou čočkou, kterou bylo možné složit a pohodlně vložit do obalu s magnetofonovou kazetou.

Princip je jednoduchý – na obrazovce se občas objeví zdánlivě nesourodá směsice bodů, ale stačí jen přiložit Lenslook ke sklu monitoru a čočka ve spolupráci s lomem světla přeskládá body tak, že se zobrazí čitelný kód, jenž stačí zadat do příkazové řádky. Nezničitelná ochrana? Tehdy ano, dnes již jsou dostupné subprogramy, které dokáží kód ze starých her jako Elite vyextrahovat softwarově. Lenslook však poměrně rychle zanikla díky složité a zdlouhavé kalibraci, která se musela provádět na každém monitoru – kód se totiž musel díky pevně daným rozměrům čočky zobrazovat vždy ve stejné velikosti, nezávisle na úhlopříčce obrazovky. Fakt, že kalibrace mnohdy nefungovala, vedl k rychlému zániku této pozoruhodné ochrany. Byla dokonce odstraněna i z pozdějších verzí Elite.

LENSLOOK



PC RECENZE

Otevíráme vám bránu do světa počítačových her

KAMIL GRIC
šéfredaktor

NEJNABITĚJŠÍ ČÍSLO ROKU

Lakonické konstatování v titulku má své opodstatnění: jaká jiná informace by si zasloužila dostatek prostoru než strohá zpráva o příchodu takřka vánočního období pro hráče. Čas, kdy vydavatelé chrlí do obchodů podzimní pecky, které přidělaly redakci vrásky na čele. Nacpat veškeré PC hity do jediného čísla se zdálo být takřka nemožné, přesto se podařilo. A pokud zmiňuji slovo hit, činím tak oprávněně: konec konců, dvě devítková hodnocení, návrat série F.E.A.R. nebo nové NHL, to vše si zaslouží vaši pozornost. Na poslední chvíli navíc přinášíme i jednoho z černých koňů: očekávané RPG Gothic 3, které si odnášelo v německých recenzích nebývale pozitivní verdikty. Souhlasíme s nimi? Nalistujte o pár stran dále.

Říjnové číslo přesto není o nadvládě známých značek a paradoxně nejvyšší známky si tentokrát odnášejí tituly méně zvučných jmen. Na pomyslném trůně dlí dvojice Company of Heroes a GTR 2, následována překvapivě kvalitními Just Cause, Joint Task Force, Paraworld nebo Defcon. Vyberte si dle své chuti a gusta: dostane se na každého.

PLACATÉ DISKY ZMIZÍ: DO PĚTI LET

Fenomén digitální distribuce nabírá na obrátkách, stejně jako jeho diskutovanost v kruzích vývojářů a vydavatelů. Japonská Sony zveřejnila v minulých dnech prognózu, podle které nahradí placaté disky do pěti let digitální způsob distribuce. Jednoznačně převažují klady cesty, kterou se průmysl ubírá. Zvyšování ceny vývoje her bude podpořeno větší ziskovostí projektu (žádné platby distributorům her apod., v krajním případě by mohlo dojít i ke snížení cen) a vývojářům bude umožněna větší interakce s koncovým zákazníkem. To prý představuje novou výzvu, možnost nabízet průběžně nový obsah a další novinky, které obohatí původní zážitek. Pro Sony je vlaštovkou na poli digitální distribuce Gran Turismo HD, které až na výjimky nabídne obsah (vozy, tratě) formou stažitelného obsahu za patřičný poplatek. Rapidnímu rozšíření digitální distribuce však brání velikost her a internetová konektivita: v nadcházejících letech se proto budeme setkávat s online prodejem zejména nízkonákladových her začínajících tvůrců, stejně jako postupného rozšiřování prodejních systémů o vlaštovky dalších vydavatelů.

48 COMPANY OF HEROES
PC

52 GOTHIC 3
PC

56 CAESAR IV
PC

58 GTR 2
PC

60 F.E.A.R. EXTRACTION POINT
PC

62 PARAWORLD
PC

64 MAGE KNIGHT APOCALYPSE
PC

65 JOINT TASK FORCE
PC

66 JUST CAUSE
PC | PS2 | XBOX | XBOX 360

68 THE GUILD 2
PC

70 NHL 07
PC | PS2 | XBOX | XBOX 360

72 BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH
PC

73 DEFCON
PC

74 LEGO STAR WARS II
PC | PS2 | PSP | XBOX | GC | NDS | GBA

76 THE SIMS 2: MAZLÍČCI
PC

77 FACES OF WAR
PC

78 BAD DAY L.A.
PC | PS2 | XBOX

79 AGE OF PIRATES: CARIBBEAN TALES
PC

[48] COMPANY OF HEROES

Válka v přímém přenosu
| PC |

[52] GOTHIC 3

Vyzyvatel Oblivionu dorazil
| PC |

[58] GTR 2

Výzva pro milovníky závodění
| PC |

[60] F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Nová porce strachu
| PC |

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 10/06

DOUPĚ 10/06 HRA MĚSÍCE PC

COMPANY of HEROES™

Vítejte do společnosti, z níž není úniku!

INFO

[Žánr] Realtime strategie
[Výrobce] Relic Entertainment
[Distributor v ČR] CD Projekt
[Homepage] www.companyofheroesgame.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA:
PC

KONKURENTI:
Blitzkrieg 2 7,0
Warhammer 40.000: Dawn of War 8,5
Codename Panzers: Phase Two 8,1

Už na loňské Electronic Entertainment Expo, kterou mnozí znají spíše pod zkratkou E3, vyvolala Company of Heroes nebývalý zájem a odnesla si vedle ocenění nejlepší PC hra i řadu dalších cen a uznání. Dnes se ukazuje, že zcela oprávněně, a pokud tušíte, že následující řádky budou plné superlativů a chvály, nemýlíte se: vývojáři z Relic Entertaiment, autoři skvělé Warhammer 40.000: Dawn of War, znovu připravili skvělou hru, od které se neodtrhnete. Tentokrát nevelíte svým jednotkám na odlehlých planetách temné budoucnosti, ale budete bojovat v mnohem známějších kulisách druhé světové války. A přestože bylo toto téma zpracováno tisíckrát a s každou další hrou z tohoto období si člověk říká, že tady přece nejde nic vymyslet, ukazuje Company of Heroes novou cestu. Jeden by totiž po spuštění této hry řekl, že:

Válka ještě nikdy nebyla tak krásná

O čemž vás přesvědčí už první vteřiny hry, v níž jste opět svědky vyloděni v Normandii. To, že Relic intra dělat umí, jsme viděli už u Dawn of War, ale tady jdou autoři ještě dál. Špičková sekvence, o níž by hráč před několika lety zapochyboval, že může být úvodem ke strategii, nasazuje tempo, které je příznačné pro celou hru. Dynamika je o to větší, že aniž si to zprvu uvědomíte, intro plynule přejde do herního engine, a pokud máte opravdu nadupané PC, následují neskutečné grafické a herní orgie při dobývání pobřežního opevnění Omaha Beach.

Do detailů vyvedené prostředí vypadá autenticky, a přestože se jedná „pouze" o strategii, je zpracováno do nejmenších detailů. Vidíte zbraně, které vojáci drží v rukou, části plné polní, kterou s sebou nesou do boje, a na rukávech jejich uniforem dokonce můžete rozeznat znaky jednotek, k nimž patří.

Vaši vojáci se vůbec pohybují jako živí. Krčí se před nepřátelskou palbou, mávají signály, opětují střelbu a naprosto skvěle využívají terénních překážek a krytů do detailů zpracovaného prostředí bojiště. Trosky vozidel, zákopy, protitankové zátarasy, pytlové bunkry, skály, kameny a stromy, to vše jsou místa, která vojáci využívají k tomu, aby si prodloužili linii života v pekle, jež kolem nich zuří. Exploze vytvářejí krátery, odhazují zasažené vojáky do dálky a dým valící se přes bojiště zahaluje zkázu, která kolem panuje.

Přestože většinu hry strávíte s kamerou vysoko nad bojištěm, autoři neváhali a skvělým způsobem zkombinovali herní a výpravnou část, kdy vám v dramatických animovaných sekvencích přehrávaných přímo v enginu hry přibližují jednotlivé události. Přestože se jedná o strategii, u Company of Heroes zažijete jeden z nejfilmovějších zážitků poslední doby.

Drama od první minuty

Až hru pustíte, možná budete mít zpočátku dojem, že se díváte na Medal of Honor Call of Duty nebo Band of

Michael Lekovski, stálý spolupracovník Doupěte
Kritik i tvůrce v jedné osobě

[1] Hladinu za chvíli zčeří stovky člunů [2] Právě totiž probíhá vylodění v Normandii [3] Poslední rozkazy, než mužstvo opustí loď [4] Vpřed! Vpřed! Nezastavujte se! [5] Nepřítel je nemilosrdný! [6] Je to jako zkoušet projít peklem

Brothers, česky známé jako Bratrstvo neohrožených, a najednou si uvědomíte, že Company of Heroes má mnohem blíže k televiznímu seriálu. Vedle skvělých filmových prostřihů, kterými hra oplývá, za to může i podobnost s dějem a lokacemi. Tvůrci se zřejmě značně inspirovali, což vůbec není na škodu.

Za Spojence zde odehrajete jedinou kampaň, která obsahuje 15 opravdu rozlehlých misí, přičemž od první minuty hra nasadí takové tempo, že se od ní nebudete moci odtrhnout. Samotná první mise, kdy se snažíte se svými jednotkami přežít krvavou lázeň na písečné pláži a dobýt nepřátelská opevnění nahoře na skalách, vám svojí dynamikou a dramatičností doslova vyrazí dech. Úkoly se neustále doplňují, pořád musíte něco dělat, pořád musíte reagovat na nové situace.

Přestože většinu misí budete v souladu se skutečným postupem Spojenců útočit, musíte se připravit i na situace, kdy budete budovat obranné linie a čelit mohutnému protiútoku nepřátel. Vedle bojů v terénu, kdy je třeba využívat terénních nerovností a přirozených překážek, se s nepřítelem utkáte i v městské zástavbě, kde se budete plížit uličkami a ukrývat mezi ruinami budov. Pokud na vás v tu chvíli dýchne atmosféra filmu Zachraňte vojína Ryana, věřte, že dojde i na památné udržení mostu. Skvělý design misí prakticky nemá prázdná místa, a tak se ani na chvíli nebudete nudit. Právě naopak. Různorodost scénářů je zárukou kvalitní zábavy nejméně na týden pohodového hraní.

Ano, pane!

Výborně zpracovanou se zdá být část umělé inteligence jak vašich vlastních, tak nepřátelských jednotek. Veškerý design a scénáře by nestály za nic, pokud by se jednotky nechovaly tak, jak mají. Kdo hrál Dawn of War, brzy pozná, že Company of Heroes funguje velmi podobně. Jednotky jsou až na některé výjimky jako sniper nebo medik tvořeny více vojáky, přičemž kliknutím na jednoho vyberete celou jednotku a tu přesunujete jako celek. V praxi to funguje skvěle, protože zpravidla potřebujete inženýry na jednom místě, kde je necháte vystavět zákopy, stejně jako krytí vybraného místa obstarává celé družstvo pěchoty. Podobné by to bylo i ve skutečnosti.

K výbornému pocitu z velení se pak připojuje i způsob, jakým jednotky rea-

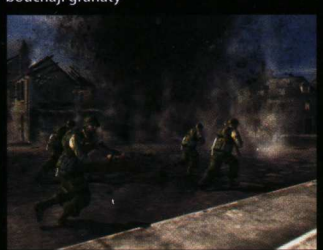
RELIC ENTERTAINMENT
Co hra, to pecka, dalo by se říci. Jestli narazíte na Homeworld nebo Warhammer 40.000: Dawn of War, rozhodně neváhejte. Nejenom, že každá z nich nese titul hra roku, ale navíc přináší neopakovatelný zážitek, který vás určitě zaujme.

HOMEWORLD
Revoluční, skvěle hratelná vesmírná strategie, jejíž jméno kazí snad jenom trochu nepovedené pokračování.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR
CoH zjevně vychází z toho, co už skvěle fungovalo tady. Vesmírní mariňáci ve službách imperátora svádí boj se zlem světa Warhammer 40K v perfektní RTS, která měla jedinou chybu – byla příliš krátká. Naštěstí tvůrci nedávno přišli s datadiskem Winter Assault, který herní orgie prodlužuje o pár hustých hodin.

[7] A ne každý to dokáže…

[VÍTEJTE] Jen místo ohňostroje tady bouchají granáty



„VOJÁCI SE REALISTICKY KRČÍ PŘED NEPŘÁTELSKOU PALBOU, OPĚTUJÍ STŘELBU A SKVĚLE VYUŽÍVAJÍ TERÉNNÍCH NEROVNOSTÍ“

[NOČNÍ HLÍDKA] Tahle se ale naštěstí hraje mnohem lépe

gují na vaše povely. Terén je sám od sebe členitý, plný překážek a úkrytů, ale bylo by to k ničemu, kdyby jich vaši vojáci neuměli využít. Naštěstí se zde mnohdy zbožné přání mění ve skutečnost a vaše jednotky využívají maximum toho, co okolí nabízí. Činí tak dokonce nejen při dosažení cíle, ale i během cesty k němu, takže vidíte, jak se vojáci přesouvají od jednoho krytu ke druhému, zastavují se na chvilku, aby se rozhlédli, a zase pokračují. Možná se budu opakovat, ale pokročilá AI oddílů skutečně oživuje vaše vojáky tak, že se plně přizpůsobují okolnímu prostředí, kryjí se a v boji s nepřítelem plně využívají týmové taktiky.

Při navolení jednotky a najetí kurzoru na místo, kam ji chcete převést, vidíte

[VOZIDLA] Hoří motor, pane! Tak ho uhaste, vojíne! Rozkaz, pane!

POKUD HLEDÁTE KANDIDÁTA NA HRU ROKU, UŽ NEMUSÍTE HLEDAT DÁL. MÁTE JEJ PŘED SEBOU!

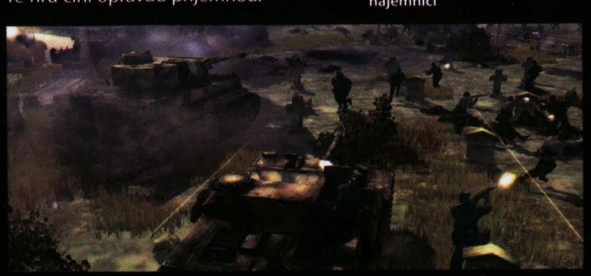
možnosti rozestavení jednotlivých vojáků, stejně jako se vám označují jednotlivé cíle a nabízejí akce, co s nimi lze provést. Dobývání bunkrů pomocí vhozených granátů nebo nastražených výbušnin je mnohem efektivnější než útok na bodáky nebo prostá střelba.

Pokud mluvíme o skvělé práci vašich vojáků, musíme totéž říci o nepříteli. Pravda, během kampaně si nelze nevšimnout značného množství předskriptovaných sekvencí, ale ve výsledku to vůbec nevadí. Někoho možná zamrzí, že nepřítel mnohdy nevyužívá prostředí tak, jak by mohl a věci spíše řeší zuřivým útokem na vaše pozice, přičemž toto se nemění ani při nastavení vyšší obtížnosti. Na druhou stranu je třeba říci, že pokud by se nepřítel zahrabával u každého rohu, mělo by to fatální dopad na dynamiku hry.

Strategie jako víno

Občas se stává, že tvůrci ve snaze udělat hru co nejkomplexnější přijdou s ovládáním, se kterým by mohla mít problémy i chobotnice. Company of Heroes naštěstí patří mezi tituly, jejichž herní rozhraní vám vejde do krve samo od sebe už v prvních minutách. Přestože můžete dělat spoustu věcí, vše se ovládá jednoduše a přehledně. Ve svých základech konvenční rozhraní je obohaceno o příjemné vychytávky, které hru činí opravdu příjemnou.

[HŘBITOV] Na kterém brzy přibudou noví nájemníci



Minimapa bojiště je dostatečně přehledná, stejně jako hlavní herní okno. To vedle samotné hrací plochy, kdy se nad detailně zpracovaným bojištěm můžete pohybovat zcela volnou kamerou, disponuje i pomocnými informacemi, jako označením cílů, jednotlivých jednotek, hranic území, které kontrolujete, stejně jako ukazateli dalšího postupu. Trochu to připomíná starého dobrého Panzer Generala, o kterém by vám mohl vyprávět nejeden hráčský veterán. Kurzor se chová inteligentně a informuje o objektech na mapě, takže neustále máte přehled o situaci a průběhu mise. V případě potřeby můžete využít strategické mapy bojiště.

Ta vedle vašich jednotek zobrazuje i jakési checkpointy, tedy důležitá místa, jejichž obsazení je nezbytné pro další postup ve hře. V tomto tkví asi největší podobnost s Dawn of War. Dobývání klíčových bodů vám zajistí dodávku zdrojů pro další postup, například paliva pro vaše vozidla nebo nových rekrutů do vašich jednotek. Nutno ale poznamenat, že hra vám díky omezení počtu jednotek na jednu mapu nedovolí vybudovat obrovskou armádu, která jedním útokem převálcuje protivníka. Místo toho vám nabídne za získané zdroje provést různé akce – například přivézt na bojiště několik tanků, provést výsadek parašutistů do týlu nepřítele nebo přivolat dělostřeleckou podporu.

Budování stanovišť a budov je o to zajímavější, že systém checkpointů v podstatě neumožňuje hrát způsobem, kdy se zakopete na základně a čekáte, až se protivník vyčerpá útoky na vaše opevnění. Místo toho musíte postupovat vpřed, získávat zdroje, budovat předsunutá stanoviště, která se pak stanou výchozím místem pro vaše posily. Takovýmto stanovištěm přitom může být jakákoli budova na mapě.

Esence života

Jakmile zaberete budovu, nemáte ještě vyhráno. Budovu musíte bránit, nebo o ni přijdete a to opravdu ve velkém stylu. Esence engine, který hru pohání, totiž předvádí vedle výborné grafiky i skvělou práci s fyzikou prostředí. Až rozstříláte na maděru polovinu města a uvidíte lety plavmo vojáky zasažených výbuchem nebo hromady suti odhozené tlakovou vlnou explozí, nebudete věřit tomu, co všechno se před vámi děje.

Nebo možná nedělje. Hardwarové nároky hry jsou totiž značné. Pokud si ji budete chtít vychutnat na maximálních detailech, připravte si grafickou kartu na úrovni GeForce 7900 GTX, 2GB RAM a procesor na úrovni AMD64 3500+. Na lidové sestavě s GeForce 6800, 1GB RAM a AMD Athlon XP 2500+ se hra hraje pořád dobře, ale nevyhnete se snížení detailů a občasnému poklesu snímků pod únosnou mez.

Dobrá společnost

Company of Heroes je ve hře pro jednoho hráče skvěle vybalancovaná a zábavná hra. Vedle módu kampaně si můžete zahrát mód bitky, kde zjistíte, že nepřítel nejen zabere všechny vhodné pozice, ale bude se mnohdy bránit a útočit tak chytře, až vás to překvapí. Na patnácti mapách si určitě užijete spoustu zábavy, kdy hrát můžete jak proti počítači, tak proti jiným hráčům v lokální síti a přes internet.

COMPANY OF HEROES **9,3**

VERDIKT

Druhá světová v novém, skvěle padnoucím kabátě
Filmová atmosféra
Skvěle navržené mise
Grafické zpracování
Prostě výborná hra, co chytne a nepustí

Někomu může chybět kampaň za Osu
Pokud si hru chcete užít naplno, připravte si opravdu nadupané PC

Po skvělé Dawn of War přichází Relic Entertainment s ultimátní strategií Company of Heroes, kterou nesmíte minout. Skvělá hratelnost, grafika a celkové zpracování dělá z této hry žhavého kandidáta na hru roku 2006.

COMPANY of HEROES

SOUTĚŽTE A VYHRAJTE 15 ORIGINÁLEK COMPANY OF HEROES!

Vynikající realtime strategie Company of Heroes může být již brzy vaše, stačí když správně odpovíte na tři jednoduché otázky. Hraje se pochopitelně o originální českou verzi hry od společnosti CD Projekt.

1. ZA KOLIK STRAN KONFLIKTU SI ZAHRAJETE V SINGLEPLAYEROVÉ KAMPANI?

a) 1
b) 2
c) 3

2. KTEROU ZNÁMOU STRATEGIÍ SE TVŮRCI COMPANY OF HEROES ROVNĚŽ PROSLAVILI?

A) Dune 2
B) Command and Conquer: Red Alert
C) Warhammer 40.000: Dawn of War

3. DĚNÍ HRY SE ODEHRÁVÁ V ROCE

A) 1939
B) 1940
C) 1944

Hrajeme o:
15 originálek hry
Company of Heroes CZ

Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Company of Heroes. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce soutez@doupe.cz (jako předmět uveďte opět heslo „Company of Heroes"). Odpovídat můžete i formou SMS na telefonní číslo 903 33 20 ve tvaru SOU mezera DOCOH mezera odpověď na všechny tři otázky dohromady ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení mezera adresa.
Příklad: SOU DOCOH 1A2A3A Adam Novák Brnenska 358 Praha 4 100 00.

Uzávěrka vašich odpovědí je 30. listopadu 2006. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce vyhlásíme v některém z dalších čísel Doupěte.
Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1.
Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

DOUPĚ CDPROJEKT THQ

Gothic 3

Jedna z nejlepších her tohoto roku je konečně tady! Nebo ne?

INFO

[Žánr] RPG
[Výrobce] Piranha Bytes
[Distributor v ČR] Seven M
[Homepage] www.gothic3.com
[Minimální konfigurace] Procesor 3 GHz, 1 024 MB RAM, 128MB grafická karta (shader model 1.4), 4,6 GB na HDD
[Lokalizace] Manuál (v přípravě titulky)
[Cena] 999 Kč (1 499 Kč sběratelská edice)

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
TES: Oblivion **9,4**
Fable **9,0**
Gothic 2 **8,5**

Souboj titánů. Tak se asi dá nazvat letošní vydání dvou nejočekávanějších RPG, kterými jsou samozřejmě The Elder Scrols: Oblivion a Gothic 3. Pokud bychom chtěli být trochu škodolibí, tak v případě Oblivionu můžeme říci, že na začátku roku 2006 mu přineslo slávu to, co měl Gothic 2 už před třemi lety. Skvělý svět plný postav, které žijí svůj život, plně nadabované dialogy, propracovaný soubojový systém a vynikající grafika. Především na americkém trhu však Gothicu 2 zlomilo vaz vskutku nemotorné a komplikované ovládání, které odradilo mnoho hráčů ještě dříve, než do hry stihli proniknout.

Do třetice všeho dobrého

I bez zkušenosti z předchozích dílů série se nebudete cítit při vstupu do hry ztraceni, spíše naopak. Přestože příběh navazuje tam, kde předchozí díl končil, nebudou nově příchozí do světa Gothic 3 tápat. Jak pro nováčky, tak pro znalce předchozích událostí bude vylodění u břehů kontinentu Myrtana podnětem pro zkoumání nového světa. Veteráni nebudou mít žádné výhody, stejně jako si nepřevedou postavu z předchozího dílu – pouze si budou moci připočítat tučný bonus k atmosféře. A už úvod dává tušit, že bude hustá.

Stále stejný bezejmenný hrdina, do jehož kůže vklouznete, se vylodí na břehu, aby byl vzápětí místo vřelého uvítání zatažen do bitvy mezi skřety a lidmi. Naštěstí vám v boji pomáhají vaši staří známí – členové posádky, která s vámi opustila ostrov Khorinis. U těchto postav máte podobně jako v Gothicu 2 možnost později v dialogu zvolit otázky typu „Nemohu si na tebe vzpomenout, řekni mi něco sobě?"

Zatím ale na řečičky není moc čas. Podle všeho to vypadá, že skřeti vyhráli válku proti lidem a až na hlavní město chráněné mocným štítem je okolní území pod jejich nadvládou. Je zde jenom hrstka svobodných a vy patříte k nim. Oproti předchozím dílům že už v tomto úvodu, kdy to vlastně vůbec netušíte, začínáte dělat rozhodnutí, která ovlivní budoucnost světa a vůbec celého epického dobrodružství, jež před vámi leží.

Jako hráč totiž máte absolutní svobodu ve všech rozhodnutích. Pokud myslíte, že vaším úkolem je zahnat skřety zpátky do moře, tak prosím, pokusit se o to můžete, ale hra nabízí i spoustu jiných možností. Na rozdíl od Oblivionu, kde se jednotlivé události začaly dít teprve po přijetí úkolu a zahájení jeho plnění, v Gothicu 3 tvůrci zašli mnohem dále.

Svět, který vytvořili, je ve skutečnosti jakousi simulací. Vedle postav, které žijí své životy, vytvořili autoři i fungující ekosystém, stejně jako jakési globální události ovlivňující další vývoj světa. Klidně můžete třeba celý den (jedna reálná hodina odpovídá přibližně 10 herním hodinám) pozorovat život dřevorubce, který přes den kácí stromy a večer si po pivku jde zdřímnout, anebo také

> **POKUD MYSLÍTE, ŽE VAŠÍM ÚKOLEM JE ZAHNAT SKŘETY ZPÁTKY DO MOŘE - ZKUSIT TO MŮŽETE - ALE HRA NABÍZÍ I SPOUSTU JINÝCH MOŽNOSTÍ**

hra přináší dvě základní změny. Tou první je skutečnost, že v Gothicu 1 jste naopak byli vy drženi uvnitř bariéry, a tou druhou, že skřeti už nejsou tupými zvířaty, ale tvoří jakousi společnost. Pokud znáte Klingony ze seriálu Star Trek, vězte, že tohle by mohli být jejich blízcí bratranci.

Vítejte v novém světě

První šarvátka a později i okolí vesničky, v němž se po intru ocitnete, slouží především jako výuková pasáž. Hra vás příjemným způsobem seznámí s jednotlivými ovládacími prvky, zacházet s inventářem, deníkem nebo správou postavy. Příjemný a současně pro někoho možná i děsivý může být fakt, narušit rovnováhu mezi jednotlivými druhy například tím, že jeden vyhubíte. Nicméně připravte se, že to bude dřina, protože ve hře je víc než padesátka různých monster a zvířat.

Všechno se počítá

Toto všechno znamená, že čas zde běží kontinuálně a vše souvisí se vším. V Oblivionu jste obdrželi úkol a „svět zde čekal na vás". Bylo jedno, zda přijedete na cílové místo za den nebo za měsíc. Hledaná postava tam na vás trpělivě čekala. V Gothicu 3 s ničím podobným nepočítejte. Slíbili jste pomoc v obraně vesnice? Tak sebou sakra hoďte! Pokud je útok plánován na zítřejší den, buďte si jisti, že proběhne a jeho výsledek lze

Michael Lekovski, stálý spolupracovník Doupěte
Kritik i tvůrce v jedné osobě

[BYLINKÁŘ]
Kde jenom ten tchýnin jazyk může růst?

PŘIPRAVTE SE NA ABSOLUTNÍ SVOBODU VE VŠECH ROZHODNUTÍCH!

těžko odhadnout. Za dva dny můžete zjistit, že obránci byli zabiti a vesnice je v rukou útočníků, stejně jako se může stát opak a vesnice odolá náporu i bez vaší pomoci. Nejste nepostradatelní. Svět žije svým životem a je jen na vás, do jaké míry jej začnete ovlivňovat.

Rozsáhlým světem, který je čtyřnásobný oproti svému již tak rozlehlému předchůdci se můžete pohybovat… pěšky. Zapomeňte na koně, létající příšery nebo cokoli, co by se dalo osedlat. Autoři, podle vlastních slov nechtěli tvořit polovičaté a nedomyšlené řešení jízdních soubojů, a proto tuto možnost raději do hry nedali.

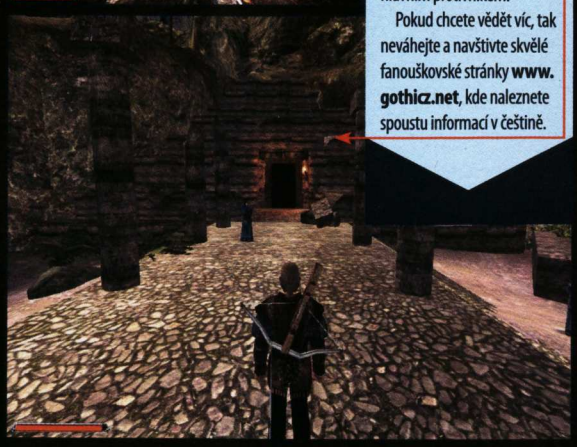
Díky teleportačním kamenům, které během hry posbíráte, si dokážete zkrátit cestu do jednotlivých lokací, ale jinak se budete pohybovat po svých, a to buď během, nebo rychlým během, který vám ale vydrží jen do doby, než ukazatel kondice klesne na nula – což se hlavně na začátku bohužel děje hned po několika vteřinách.

A jak se to vlastně hraje?

Gothic 3 přináší mimo jiné speciálně vyvinutý nový soubojový systém. Vedle toho, že můžete nosit více zbraní (například dva meče), je možné zasáhnout i více protivníků najednou. Představa, jak se prosekáváte nepřáteli, třímajíce v rukách pár obrovských seker, je určitě lákavá, i když na počátku hry dosti vzdálená. Jak už ale bylo řečeno, Gothic 3 je spíše simulátorem a ne každému to může vyhovovat. Pokud dáváte přednost přímočarému postupu, zvolte raději Titan Quest.

Oproti minulým dílům sice začínáte na mnohem vyšší úrovni, ale až zjistíte, že síla 100, která z vás v minulosti dělala slušného tvrďáka, stačí akorát tak na ovládání běžného meče, pochopíte, jak dlouhá cesta před vámi leží. Samotné RPG prvky jsou pak umocněny tím, že pro postup na další level a získání dovedností budete muset najít učitele, který vás vytrénuje. Možnost ovládat více než stovku různých druhů zbraní za to ale stojí. A co platí pro boj, to platí i pro magii. Ve hře je 50 magických zaříkávadel, z nichž některá (např. ohnivý déšť) znáte už z předchozích dílů a ta nová, jako magické odemčení zámku, vám usnadní postup v současnosti.

Ovládání samotné doznalo znatelného vylepšení stejně jako kontrolní panely. Ne vše se dá označit za ideální, například podrobnosti o zadaném úkolu se zapisují trochu těžkopádně, ale celkově se jedná o funkční interface, které vám rychle přejde do krve.



TAK JDE ČAS

Když vznikal první **Gothic**, podíleli se na jeho vývoji pouze čtyři lidé. Inspirováni Ultimou Underworld (později už ve větším týmu) vytvořili skvělé dobrodružství bezejmenného hrdiny, který byl svržen skrze bariéru do trestanecké kolonie. Hra ve své době ohromila volností pohybu a rozhodování, stejně jako skvělou grafikou a náročností. Vaším protivníkem byla zlá bytost zvaná Spáč, při jejímž zničení padl i váš hrdina.

Gothic 2 přinesl ještě lepší příběh hrdiny, který, zachráněn nekromantem Xardasem, trpí díky souboji se Spáčem ztrátou paměti. Nejen, že musí bojovat s obludami, skřety a v neposlední řadě lidmi, ale také musí čelit návratu draků, aby se s jejich nemrtvým vládcem – kostěným drakem – utkal v samotném závěru hry. Skvělé je, že vedle nových známých zde potkáváte postavy z předchozího dílu, včetně vašich přátel i nesmiřitelných protivníků, takže veteráni si mohou užít atmosféry hry na plné pecky.

Datadisk **Gothic 2: Noc Havrana** byl příjemným rozšířením druhého dílu. Měl ale jednu nepříjemnou vlastnost: museli jste hrát opět od začátku. Na druhou stranu, Gothic 2 je tak variabilní, že to nebylo vůbec na škodu. Vydáváte se na ostrov Khorinis, kde musíte čelit dalšímu nebezpečí. Raven, starý známý padouch z jedničky, bude vaším hlavním protivníkem.

Pokud chcete vědět víc, tak neváhejte a navštivte skvělé fanouškovské stránky **www.gothicz.net**, kde naleznete spoustu informací v češtině.

[1] Postava vstupující do objektů

[2] Mrtvola ztuhne jak prkno a drží za hlavu, o plášti nemluvě

[3] Pokud nevíte, co to je, tak se právě díváte do nitra hrdiny

[4] Noční procházku kazí snad jenom tráva, která pěkně svítí na cestu

[PĚT STATEČNÝCH]
Hrát ale budete pouze za toho uprostřed

DOSTI TLACHŮ! CHCEME VĚDĚT, JAK TO ŠLAPE!

Máte pocit, že TES: Oblivion dal vašemu počítači zabrat? Škleb na vaší tváři se začíná rýsovat oprávněně. K dispozici jsme měli několik konfigurací. Nejsilnější z nich má v sobě Intel Core2 6800, GeForce 7900GTX a 2MB RAM.

Už při prvních reakcích na hratelnou verzi přicházely stížnosti, které poukazovaly na dlouhé nahrávací časy. Tou špatnou zprávou je skutečnost, že plná verze se i na zmíněné konfiguraci nahrávala celou věčnost. Po spuštění hry naskočí logo Gothic 3, které po necelé minutě vystřídá černá obrazovka, u níž budete čekat několik dalších dlouhých minut. Už to vypadalo, že je něco špatně, když naběhla úvodní videa. Po jejich skončení pak další dvě minuty trvá, než naběhne video s intrem.

Samotný úvodní filmeček není špatný, ale zapomeňte na sekvence, které znáte z dnešních her. Animace a kvalita modelů rozhodně neodpovídá tomu, co bychom očekávali z obrázků, kterými nás autoři lákají už drahnou dobu. Nepříliš přesvědčivou vizuální stránku intra naštěstí vyvažuje skvělá hudba. Po několika minutách se konečně objeví na obrazovce úvodní menu, ale jásání je předčasné. Po volbě nové hry naskočí opět černá obrazovka a po chvíli ji vystřídá nahrávací obrazovka s ukazatelem, který se asi v 15 %, aby po dalším dlouhém nahrávání skočil na 50 % a pak 100 %. Celkem spuštění hry zabírá něco kolem neuvěřitelných 5–7 minut.

Dobrá zpráva je, že hra při nejvyšších detailech běží obstojně a jen občas dochází k záškubům. K větším problémům dochází při experimentování s nastavením úrovně grafiky. Maximální detailnost textur, které jsou i při výchozí nejvyšší úrovni detailů nastaveny pouze na polovinu možné úrovně, je pravděpodobně nachystána pro „PC nové generace".

Ve standardním rozlišení 1 280 × 1 024 se rychlost pohybovala přibližně na 22 snímcích za sekundu, což je problém především při soubojích. Pohyb není plynulý, což činí boj obtížnějším. Při nižším nastavení je samozřejmě vše svižnější, ale zapomeňte na grafiku, jakou vidíte na okolních obrázcích. Na konfiguraci Athlon 2500+, ATI Radeon 9600Pro a 1GB RAM se hra napoprvé nenainstalovala. Na druhý pokus se nespustila ani po 15 minutovém čekání u „černé nahrávací obrazovky". Tvrzení manuálu, že tuto kartu hra nepodporuje, se ukázalo pravdivým. Po přidání paměti na 2 GB a výměně grafické karty za GeForce 6800 se hra nahrála a na nízkých detailech ji šlo obstojně hrát.

Je sice nepříjemné, že kamera často ráda prochází stěnami nebo stropem, ale to se u her z pohledu třetí osoby děje poměrně často. Mnohem horší však je, že pohyb postavy to tentokrát nezachraňuje. Animace jsou uspokojivé, ale hrdina má značnou tendenci „vyskakovat" na kdejaký objekt, takže není problém se během zlomku vteřiny ocitnout na stole a odtud na skříni, aniž byste jí k tomu dali pokyn tlačítkem. V okamžiku, kdy budete například stoupat na vysokou věž a najednou zjistíte, že padáte ze 30 metrů, protože vaše postavička zcela neočekávaně „přeskočila" zábradlí, asi nebudete dvakrát nadšeni.

A do třetice všeho zlého. Věžte, že po takovém pádu zpravidla následuje nahrání předchozí uložené hry. Pokud jste četli okolní boxík, dovedete si už představit, co následuje – ano, do hry se zpátky dostanete za nějaké dvě tři minuty. Pokud se to vůbec podaří. Není totiž výjimkou, že hra po nahrání běží, vy slyšíte okolní postavy, ale výhled vám tak nějak zakrývá nahrávací obrazovka, která nezmizí. Dokonce se mi několikrát stalo, že hru bylo třeba v tuto chvíli vypnout pomocí správce úloh a další spuštění zajistit restartem počítače.

A dobrá zpráva na konec

Jedním z důvodů pomalého startu hry je automatické ověření dostupných záplat na stránkách hry. Nezbývá než doufat, že autoři v následujících dnech a týdnech opraví alespoň nahrávací časy a stabilitu hry. Gothic 3 totiž i přes značné množství chyb na vás ihned po spuštění dýchne neuvěřitelnou atmosférou a stáhne vás do sebe – o to větší je pak bohužel zklamání z toho, když něco nefunguje, jak má.

GOTHIC 3

8,1

VERDIKT

- Fantastický svět plný života
- Volnost pohybu a rozhodování
- Neuvěřitelná atmosféra hry
- Skvělá grafika na silných strojích
- Fantastický svět plný života – když hra zrovna nespadne

- Délka nahrávacích časů
- Velké množství chyb v kameře
- Krvavé hardwarové nároky

Skvělá hra, s obrovským potenciálem, kterou budete chtít hrát i přes strašlivé množství chyb a krvavé hardwarové nároky. Gothic 3 je Dagerfall roku 2006.

Stvořený pro **rychlost**

Nový dvoujádrový procesor Intel® Core™ 2 Duo v počítačích FLEXIO Multimedia Home je stvořený poskytnout ohromující výkon.

intel Core™ 2 Duo inside™

Dual-core. Do more.

Díky počítači FLEXIO Multimedia Home budete moci nejen sledovat Vaše oblíbené filmy, ale lehce vytvoříte i svoji vlastní video prezentaci.

Ilustrační fotografie

VSTUPENKA DO VAŠEHO KINA

PC **FLEXIO** Multimedia Home + LCD **19"** wide

Multimediální počítač vhodný pro celou rodinu. Sledujte TV nebo Váš oblíbený film na DVD a pokud Vás přestane bavit hollywoodská produkce proměňte záběry z Vaší dovolené nebo oslavy v „oskarový" snímek. S výkonným procesorem Intel® Core™ 2 Duo hravě zvládnou Vaše děti domácí úkoly a po té budou moci relaxovat u své oblíbené hry nebo surfovat po Internetu.

- procesor Intel® Core™ 2 Duo E6300 • Microsoft® Windows® XP Home MediaCenter Edition • operační paměť 1GB DDR2 • Intel® Graphics Media Accelerator 3000 • pevný disk 320GB 7200 ot./min. • multiformátová DVD/RW • TV+FM tuner • zvuková karta integrovaná 5.1 • síťová karta: 10/100 • bezdrátová klávesnice • bezdrátová myš s kolečkem • LCD monitor Acer 19" wide • záruka 24 měsíců

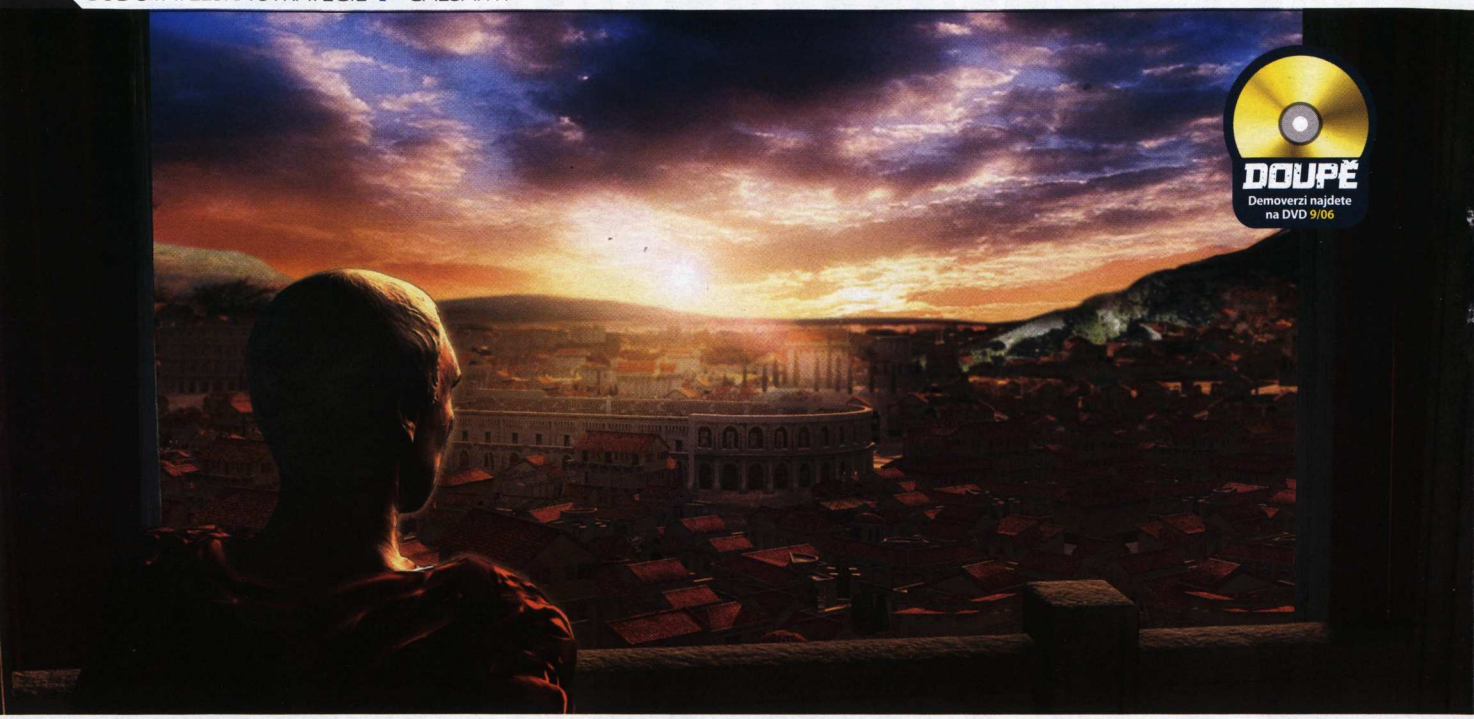
21.880 Kč
cena bez DPH
cena včetně DPH 26.037 Kč

Změna cen vyhrazena.

FLEXIO

více informací naleznete na **www.flexio.cz**

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, a Xeon Inside jsou označenimi výrobku/služeb nebo ochrannými známkami společnosti Intel Corporation, případně jejich dceřiných společností ve Spojených státech a ostatních zemích.



CAESAR IV

Oživlá vzpomínka na slavnou minulost

Když se vývojáři ze studia Tilted Mill zapřisáhli, že Caesar IV bude dokonalou (a přitom stejně dobře hratelnou) kopií nesmrtelného třetího dílu, veřejnost brala jejich výrok se stejnou vážností jako texty Heleny Vondráčkové. Obavy, podceňování a nedůvěra jsou však navždy pryč. Po osmi letech byla vzkříšena legenda žánru budovatelských strategií a přistřihla hřebínek všem titulům, jež se ji marně snažili napodobit. Hráč bude opět šířit slávu říše římské, starat se o blaho městských obyvatel, čelit barbarským nájezdům a budovat městské čtvrtě i chudinská ghetta. Vše s jediným cílem – stát se Caesarem.

Hra na plný úvazek

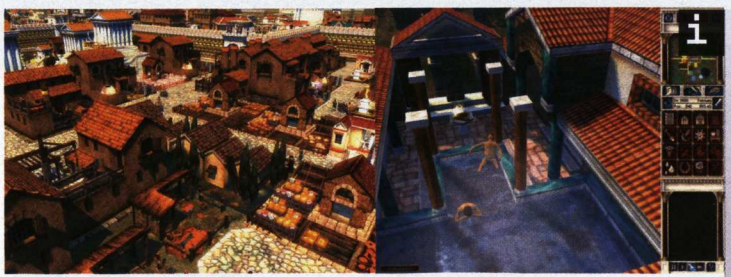
Tajemství dokonalosti třetího dílu Caesara tkvělo v jeho komplexnosti, jež byla založena na maličkostech, které tvořily jeden okouzlující celek. Každý z obyvatel města žil svými starostmi a každá budova ve městě se zdála být nepostradatelná. Na stejných základech staví i Caesar IV. Již po premiérovém spuštění zavzpomínáte na staré dobré časy, neboť vše od ovládacího panelu až po budovy připomíná třetí díl série. Milovníci Caesara III tak mají značně ulehčenou úlohu a hned v první misi kampaně se bez problémů zorientují.

Na prázdném pozemku v pusté krajině začne hráč budovat první příbytky a po chvíli může s nadšením sledovat příchod osadníků. Ihned po nastěhování se lidé vrhají do ulic, které brázdí od rána do večera (podobně jako „gangstas" v amerických filmech). Herní Římané jsou však lidé se ctí (nerapují, nemají potřebu nosit kolem krku čtyři kilogramy zlata a prohánět se ve „vytuněných" Chevroletech). Každý z nově příchozích si proto začne hledat práci a zapojí se do probouzejícího se městského života.

Hlavním článkem žijícího města přesto nejsou jeho obyvatelé, ale hráč, na němž je, aby postavil infrastrukturu a zajistil služby. Na nic však není úplně sám. Autoři si i tentokrát dali záležet na důsledném zpracování herní nápovědy a vysvětlujících textů, jež dobře známe z předchozích dílů. Přesto ani jednou nenabudete dojmu, že jste příliš vedeni za ručičku. Nápovědní okénko lze kdykoliv vypnout a plně se věnovat uspokojování potřeb města.

Římané, členové Mensy

Zábavné mise kampaně jsou po obsahové stránce podobné Caesarovi III, přesto však nevyvolají dojem, že jsme něco podobného už hráli. Na rozdíl od Children of the Nile (dále jen CoTN) má každý úkol v kampani Caesara IV smysl. Dění na obrazovce monitoru vám nedá vydechnout. Zatímco v chudinské čtvrti propuká požár, na druhém konci města lidé opouští luxusní vily, jež se v mžiku



INFO

[Žánr]
Budovatelská strategie
[Výrobce] Tilted Mill
[Distributor v ČR]
CD Projekt
[Homepage]
www.caesariv.com
[Minimální konfigurace]
Procesor 1,6 GHz,
512 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,0 GB na HDD
[Lokalizace] Kompletní
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Caesar 3 **9,0**
Pharaoh **9,0**
Children of The Nile **8,5**

[ZELŇÁK]
Od centra Brna k nerozeznání

Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
Neomarxistickej nihilistickej anarchista

mění na domy a ztrácí tak na hodnotě. Čím gigantičtější komplex hráč postaví, tím více problémů je nucen řešit najednou. Cílem je pak zachování herní plynulosti a docílení stavu, kdy město žije svým vlastním životem.

Vyplatí se nepodceňovat lidičky, co se procházejí po ulicích, a vyslyšet jejich postřehy a připomínky. Římané jsou tentokrát mnohem chytřejší a vynalézavější než jejich o osm let starší kolegové. V Caesarovi III nastal problém v momentě, kdy byla jedna část města nedostatečně zásobována jídlem. Hráč musel učinit několik závažných kroků, aby zprůchodnil cesty a donutil pracovníky vzdálených skladů vozit jídlo do prázdné sýpky v hladovějící čtvrti. Systém distribuce potravy a služeb je však v Caesarovi IV odlišný.

Lidé chodí na tržiště sami. Totéž platí o školách, divadlech, amfiteátrech, lázních, nemocnici atd. Čím dále jsou však někteří obyvatelé nuceni chodit za službami, tím pomalejší je i jejich zbohatnutí a změna životního stylu. Pokud ale umístíte všechny služby potřebné k vývoji do blízkosti jejich domů, budete svědky stavu, kdy se cihlová chaloupka během několika herních let promění v luxusní vilu. Celá procedura vyžaduje jen trochu snahy a trpělivosti při budování infrastruktury města. Není však nic krásnějšího, než se kochat pohledem na fungující desetitisícový celek a zároveň pozorovat životy jednotlivých lidiček, jež jsou (díky hráčově moci tvořit a bořit) tak trochu šachovými figurkami.

Zábava nekončí

Na vývoji Caesara IV se podíleli i lidé, jejichž ruce stály u zrodu třetího dílu. Výsledek je patrný ve všech ohledech. Hráče čeká kampaň se spoustou rozličných úkolů. Od posílání darů císařovi až po pěstování obilí, jímž bude zásobovat samotný Řím. Všechny úkoly, které budete plnit, jsou navíc zajímavým způsobem propojeny s náladami obyvatel města. Budete-li velkou část vyprodukovaného vína prodávat do sousedního města kvůli penězům, pak sice zbohatnete, ale vyvstane nový problém. Společensko-kulturní vývoj města začne stagnovat, jelikož si občané začnou stěžovat na nedostatek vína na trhu. Řešením je prodávat méně, popřípadě vyrábět více.

ŘÍMANÉ JSOU TENTOKRÁT MNOHEM CHYTŘEJŠÍ A VYNALÉZAVĚJŠÍ

VTIPNÉ HLÁŠKY ŘÍMSKÉ

Nadabování obyvatel města je vskutku povedenou záležitostí. Římané jsou veselí a častokrát vtipní. Například postava prefekta vám po kliknutí oznámí, že jeho práce je sice těžká, ale ženy uniformy milují. Pobavil mě i místní herec v době, kdy město trpělo nedostatkem jídla: „Poezie je možná jídlem pro lidskou duši, ale já bych chtěl mít i trochu jídla v žaludku." Na průpovídky městských lidiček se zkrátka můžete jen těšit.

Caesar IV je jedním velkým celkem, jenž reaguje na každou situaci, do které jej hráč uvrhne. Jakákoliv změna v určité oblasti má vliv na zbylé herní aspekty. Pokud hráč zvýší daně, může očekávat odliv obyvatel z města. Ulice se začnou vylidňovat, obyvatelé si začnou stěžovat a v krajních případech (což se týká především sociálně slabších jedinců) dojde k okrádání výběrčích daní. Absentuje zde prvek nudy či stereotypu, neboť kdykoliv by se herní dění začalo stabilizovat, problikne na obrazovce zpráva o morové epidemii nebo město napadnou obávaní barbaři.

Rozděl a panuj

Od podobných situací je zde naštěstí armáda. K dispozici jsou čtyři různé jednotky, z nichž každá vládne jinými přednostmi a nedostatky (např. legionáři jsou nejsilnějším a zároveň nejpomalejším útvarem). Na boje však autoři nekladli velký důraz. Dobývání území a misijní činnost hrají vedlejší roli, neboť Caesar IV je především budovatelskou strategií, jejímž cílem je tvořit a nikoliv ničit. Oku lahodící chrámové komplexy, obytné čtvrti a městský život jsou podstatou hry samotné.

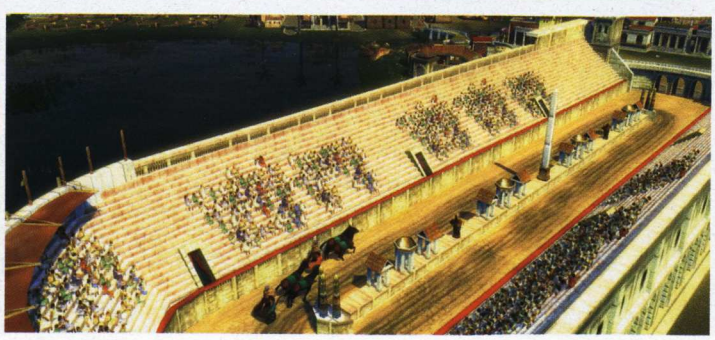
Celkově vynikající dojem z hratelnosti podporuje množství nových budov, maximálně přehledný interface – který na chlup odpovídá minulému dílu – a excelentní soundtrack titulu. Svižná a krásná hudba citlivě reaguje na aktuální situaci a výsledek potěší ucho každého hráče. Nový Caesar je zdařilý i po vizuální stránce, která je navíc nenáročná. Jedničku s hvězdičkou za grafiku kazí jen místy špatně pohyblivá kamera. Pokračování slavné budovatelské strategie se nakonec povedlo na výbornou, za což můžeme vděčit pečlivé práci vývojářů. Večery s Caesarem budou opět zábavné a především dlouhé, neboť (jak zpívá Morcheeba) „Rome wasn´t built in a day".

CAESAR IV **8,7**

VERDIKT

- Zdařilé pokračování série
- Fungující ekonomický model města
- Zábavná kampaň
- Vyjde v české lokalizaci
- Místy hůře ovladatelná kamera
- Žádné velké změny

Vývojáři se poučili z chyb Children of The Nile a nabízí hráčům zdařilé pokračování Caesara III.



GTR 2

Věrně, realisticky a maximálně přesně podruhé

INFO

[Žánr] Závodní simulátor
[Výrobce] SimBin
[Vydavatel] Seven M
[Homepage] www.gtr-game.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,2 GB na HDD
[Lokalizace] Ne
[Cena] 899 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
GTR **8,0**
Toca Race Driver 3 **8,5**
GT Legends **8,4**

Původní GTR bez zbytečných ovací přišel, viděl a zvítězil. Do paměti hráčské veřejnosti se vryl zejména věrným zpracováním a oficiální licencí seriálu FIA. Druhý díl nese se svým příchodem nemalou reklamu a autoři se chvástají novinkami, jejichž počet zahltí hlavu i dobře cvičenému matematikovi. Stoupl jim úspěch jedničky do hlavy, nebo je pokračování opravdu tak dobré?

Co se škádlívá...

Prvotní okamžiky jako by z oka vypadly původnímu GTR. Hlavní nabídka sice byla obohacena o pár dalších kolonek, nicméně po spuštění rychlého závodu jsem marně hledal rozdíly. Až při detailnějším zkoumání vyšly najevo některé nepatrné změny. Textury jsou (samozřejmě) detailnější, modely vozidel předělány a déšť konečně vypadá téměř jako jeho reálný kolega. Tolik z vizuálního hlediska. Co se hratelnosti týče, autoři slibovali takřka stoprocentní realitu. Telemetrické údaje každého z vozidel se shodují se svými identickými protějšky, marně ale hledám přínos pro běžného hráče. Jak jeden z fanoušků v nejmenovaném fóru vtipně poznamenal, GTR 2 se nestal věrným simulátorem závodů automobilů, nýbrž věrným simulátorem tabulek a grafů.

Kdybych měl brát vše z pohledu fanouška hardcore simulátorů a příznivce automobilových sportů, převažovalo by nadšení z předchozího dílu. Dá se říci, že se pokračování od reality o chlup oddálilo (ovšem pouze o chlup). Jenže – jednička si našla svou cílovou skupinu pouze mezi zarytými virtuálními závodníky, čímž byla v žebříčcích prodejnosti ochuzena o několik pěkných příček. GTR 2 se chce přiblížit širším masám, ale zároveň si uchovat dosavadní grif pravověrného simulátoru. Pánům vývojářům ale nedošlo to nejpodstatnější: že se jedno s druhým vylučuje.

Oddálení od reality je naštěstí založeno na naprostých maličkostech. Vezměme si kupříkladu rychlost jízdy. Pakliže se má jednat o hardcore simulátor, není možné, abych po pouhých několika hodinách strávených u GTR 2 překonal některé traťové rekordy (což bylo také v předchozím dílu nemyslitelné). Dalším příkladem je model poškození. Poruchy během závodů by vzhledem k zacházení s danými vozidly relativně odpovídaly, demolice se však vymyká skutečnosti. Jak je možné, že při rychlosti nad dvě stě kilometrů za hodinu čelně vrazím do betonové zdi a mám pouze pochroumanou kapotu? I nastavování vozu již není tak důležité: i bez ideálního setupu budete schopni zajíždět takřka rekordní časy.

Rovněž „zklamalo" ovládání hry. Už neplatí, že volant je samozřejmostí. V nastavení si můžete zvolit i sílu stisku klávesy, což přijde vhod zejména při přidávání plynu. Přesto je pochopitelně volant vhodnějším společníkem, ani s ním se ale nevyhnete mnohým podivně vyhlížejícím situacím. Například jízda po štěrku se neliší v závislosti na rychlosti. Ať při padesátce nebo dvoustovce, volant vibruje beze změn. To samé platí o kolizích, brzdění a dalších, jinak pro běžné řidiče nepříjemných situacích. GTR2 není simulátorem v pravém slova smyslu, spíše se pyšní předem nadefinovaným chováním v mnoha situacích, jež se neustále opakuje dokolečka.

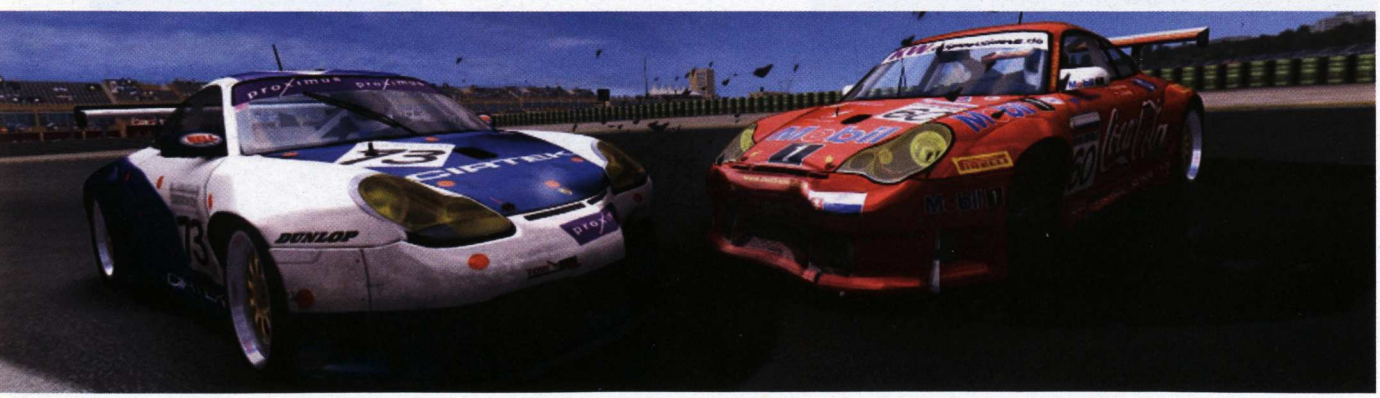
To se rádo mívá

Možná se ptáte, jak se po tak zdrcující kritice může v závěru objevit hodnocení,

[SKVOST]
Radost pohledět

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Horní holuby po náměstí

GTR 2 JE NEJLEPŠÍM ZÁVODNÍM SIMULÁTOREM DNEŠKA



MÁ SMYSL DÁT SI RANDE S GTR 2?

[1] Co pro vás znamenají závodní hry?
a) Reálné přenesení do světa motorismu
b) Hromadné srážky a bouračky
c) Tuning, vylepšování vozidla a honičky s policií
d) Nevím

[2] Co vás uchvátí při pohledu na závodní speciál?
a) Proporce vozidla
b) Zmačkaný plech a ocelové výztuže
c) Image a provedení
d) Nevím

[3] Je pro vás maximální rychlost důležitá?
a) Nikoliv, důležitá je technika jízdy
b) Ano, spolu s konstrukční výdrží
c) Samozřejmě, možná nejdůležitější
d) Nevím

[4] Jaký typ závodu máte nejraději?
a) Skutečné okruhy
b) V bahnité aréně
c) Ve městě plném policistů
d) Nevím

[5] Preferujete trénink, nebo prosté závodění?
a) Na závod je nejlepší se pořádně připravit
b) Ani jedno, pořádně vyztužit vozidlo a vyrazit do boje
c) Sednu a jedu
d) Nevím

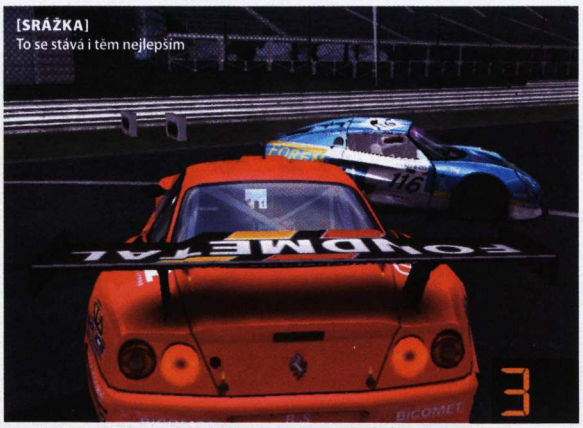
VYHODNOCENÍ:

Převaha odpovědí A
GTR 2 se zrodil právě pro vás: mezi dalšími kandidáty hledejte Toca Race Driver 3, GT Legends nebo Life for Speed.

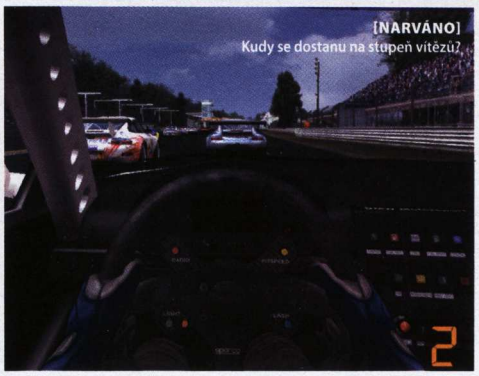
Převaha odpovědí B
Disponujete bojovným duchem, který je v duši závodníka polovinou úspěchu. Nejlepší volbu však pro vás představuje vynikající demoliční hra Flatout 2.

Převaha odpovědí C
Rádi se staráte (mimo jiné) také o vzhled automobilu a milujete provokace policistů. Doporučuji Need for Speed: Most Wanted.

Převaha odpovědí D
Vám není pomoci, zkuste jiný žánr.
Popřípadě všechny zmíněné hry a uvidíte.



[SRÁŽKA]
To se stává i těm nejlepším



[NARVÁNO]
Kudy se dostanu na stupeň vítězů?

kteří je v letošním Doupěti výjimečné: zaslouží se o něj nejen obecná kvalita hry jako takové, kterou bych předchozími řádky nerad zpochybňoval, stejně jako některá vylepšení a dodělávky. V hlavní nabídce se sluní klasická jízda na čas, multiplayer, trénink, víkendový závod (páteční tréninky, sobotní kvalifikace a nedělní boj), šampionát, čtyřiadvacetihodinovky a jezdecká škola pro začátečníky. Zde si osvojíte závodění od naprostých základů. Průvodce vás naučí akcelerovat, brzdit, projíždět zatáčky a poté i celé okruhy.

Šampionát se skládá z kompletní sezóny 2003 a 2004, přičemž neopomíjí ani možnost vytvořit si svou vlastní. K dispozici je hned čtyřicítka oficiálních pohárů (PAN Euro RS Cup, Viper Challenge, Redline 550 Cup, Storm Trophy a další). Většina pohárů je ovšem zpočátku uzamčená a otevírá se až postupem hry. Zlatým hřebem jsou pak zmiňované 24hodinové závody, při nichž se projeví výdrž i odhodlání hráče. Samozřejmě je možnost zkrácení času až na 24 minut, které vám i tak poskytnou dostatek netradičních zážitků, způsobených nevyzpytatelností počasí, romantiky zase potěší východ a západ slunce a s nimi se měnící atmosféra závodů.

Umělá inteligence ušla další krůček vstříc pomyslné dokonalosti. Míra agresivity soupeřů je naštěstí ovlivnitelná, kdy máte na výběr ze tří možností: reálné, agresivní a psychotické chování. První dvě hovoří sami za sebe. Psychotické chování lze klasifikovat jako úmyslné pokusy o zabití. Potkávat blázny, kteří se snaží zničit všechny okolo (včetně vaší maličkosti), znamená do jisté míry i příjemné zpestření. Pokud jste již získali všechny tituly a překonali veškeré rekordy, není nic jednoduššího, než zahodit masku vážného závodníka a jít se na okruh nezávazně pobavit. Neustálé předjíždění, myšky, výjezdy z tratí do ochranných bariér a hromadné kolize, to vše se skrývá pod pojmem psychotická agresivita.

Adrenalin si můžete vybít na celkem pětadvaceti vozidlech (v čele s BMW 3 GTR, Chevrolet Corvette C5-R, Ferrari 550-Maranello či Lamborghiny Murcielago R-GT). Kam se podělo oněch slibovaných sto čtyřicet automobilů? Autoři opět slovíčkařili – zmiňovaná pětadvacítka je tzv. „tvrdým jádrem". Ostatní vozidla se liší pouze barevnou kombinací a základním nastavením, neboť každý vůz spadá pod jiný tým. K tomu si připočtěte čtyřiatřicet tratí či jejich variací (Monza, Hockenheim Ring, Barcelona, Brno atd.) a máte vcelku slušný základ pro dlouhé týdny, ba i měsíce strávené před monitorem.

GTR 2 je hra dvou tváří, stejně jako moje recenze byla článkem dvou pohledů: snad proto, že mi hra nabídla rozpačité pocity. Na jednu stranu je GTR 2 nejlepším závodním simulátorem na trhu (v mnoha ohledech převyšuje dokonce i „postrach" hardcore simulátorů Life for Speed), snad i všech dob. Na stranu druhou se snaha přiblížit širšímu publiku vymkla kontrole a příležitostné změny se nenesou v rovině pozitivních přínosů.

GTR 2

9,1

VERDIKT

Perfektní simulátor
Nesmrtelná hratelnost
Skutečná atmosféra

Pro širší masy
Málo optických změn
Model poškození

Toužíte-li po perfektním závodním simulátoru a nevadí vám několik (ne)podstatných šrámů, neváhejte ani vteřinu – nejen v závodech by vám mohla být osudná.

F.E.A.R.
EXTRACTION POINT

Prosil bych nášup strachu a rychlé akce, nejlépe značky F.E.A.R.

INFO
[Žánr] Střílečka
[Výrobce] TimeGate
[Vydavatel] CD Projekt
[Homepage] www.whatisfear.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta
[Lokalizace] Kompletní
[Cena] 599 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
F.E.A.R **8,6**
Doom 3 **9,0**
Half-Life 2 **9,4**

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 10/06

F.E.A.R. Za čtyřmi písmenky byl uschován ambiciózní projekt, který loňský podzim přerostl v cosi víc. Nejlepší akční hru druhé poloviny roku. Významnou značku. Obchodní artikl, na němž je možné stavět. Stejně jako si můžete být jisti, že po jaru přijde léto, nabídnou i další měsíce rostoucí počet her z univerza F.E.A.R., směsici pokračování, rozšíření, konverzí. Zatím ale nadšení hráčů neuvadá, zvláště když se jej podaří znovu rozohnit chytře vydaným přídavkem zdarma (o F.E.A.R. Combat víc v boxíku) a spousta hráčů (moje okolí by mohlo vyprávět) v minulých týdnech znovu sáhla po původní hře pro PC. Dobrý nápad, osvěžit si události nebude na škodu: přichází totiž nášup nebo spíše nastavovaná kaše Extraction Point, jejíž problém se jmenuje „syndrom datadisků".

Jako všude jinde, ani zde nemůže člověk přejít řadu chyb a nedostatků, které vyplývají už z propozic rozšíření (minimum novinek, nízké náklady na výrobu, vysoké zisky). Začínat v tak negativním tónu by se však nemuselo vyplatit, přestože hned první údaje mají razanci ranní, ledové sprchy. Herní doba datadisku se pohybuje pod hranicí 6 hodin. Je hezké, že se příběh rozpíná do šířky zajímavým způsobem, ale po jednom odpolední zábava definitivně končí. A ani v multiplayeru nepřichází ani ždibec novinek.

Almo, ty holko nezbedná

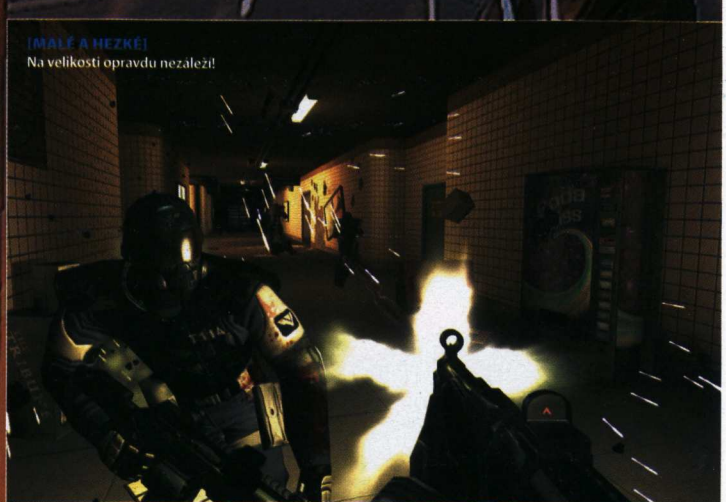
Žádné překvapení se nekoná. Extraction Point začíná přesně v místech, kde skončila původní hra, aby navázal na její události. Z lovce se však tentokrát stáváte kořistí, musíte prchat, bránit se, hledat své spolubojovníky ve zbrani. Dojde na novou hrozbu, oživení starých nepřátel a ani Alma ještě neřekla poslední slovo. Nechybí tedy nic, co bychom od příběhu čekali, zároveň ale absentuje výraznější překvapující prvek. Příběh je přesto výzvou a důvodem, proč po datadisku sáhnout: fanoušky původní hry potěší, našince nezklame.

Když jsem usedal do víru dění, čekal jsem především odpověď autorů na ože-havý problém stereotypního designu lokací, jenž se stal častým terčem kritiky. Snad na první dohrání tento problém řada hráčů přehlédla, při opakování celé hry ale vyplul nekompromisně na povrch. Datadisk odpovídá razantně. Tvůrci do datadisku zakomponovali mezi jinými například boj na dálku, v němž

MULTIPLAYEROVÉ HODY ZDARMA

Jak už jsem zmínil na počátku recenze, jako malý předkrm zapůsobilo před dokončením datadisku uvolnění multiplayerové F.E.A.R. Combat. Nešlo přitom o zanedbatelnou nabídku: zahrát si můžete celkem 19 herních misí, 10 módů a 12 zbraní. Plnou verzi hry hledejte na zářijové DVD příloze Doupěte.

> „F.E.A.R. – ZA ČTYŘMI PÍSMENKY SE SCHOVÁVÁ OBCHODNÍ ARTIKL, NA NĚMŽ JE MOŽNÉ STAVĚT. UŽ SE TAK DĚJE



doceníte služeb originální odstřelovací pušky. Snaží se i v interiérech. Bohužel, právě zde se neubráníte známému pocitu, že něco podobného jste již viděli. A viděli. Některé lokace a jejich stavba jsou si až přespříliš podobné, byť je na místě poděkování za výraznější rozšíření tématického zasazení jednotlivých levelů. Budete prolézat nejen komplexy budov, ale také jezdit metrem nebo navštívíte kostel (jenž k vám ale milosrdný nebude). Nic světoborného se nekoná a design levelů zůstává plný chyb i nedostatků, které – překvapivě – dojem ze hry nijak razantně neovlivňují.

Změny spočítáte na prstech ruky

Akce má totiž spád, je přímočará, a vyhrají si jak příznivci tvrdých přestřelek, tak rození stratégové. Přítomnost nových nepřátel přidává do hry nutnost odlišných způsobů taktizování, což oživuje jinak známou likvidaci vojenských jednotek. Pocítíte to na vlastní kůži při prvním setkání s neviditelným akrobatem, který obratně a s rychlostí leoparda běhá a šplhá po stěnách; spatříte jej až na vzdálenost několika kroků, které se vám mohou stát osudnými.

Přesto i zde je prostor ke kritice. Několikrát jsem se potýkal se zaseknutím spolubojovníka hned na začátku uložené pozice, občas jsem v průběhu hraní nepřítele překvapil ze zálohy, aby na mě ani po několikerém výstřelu nereagoval. Chybičky, chyby, které by se velkému projektu jako datadisku pro nejúspěšnější akční hru loňského podzimu neměly stávat.

Jen těžko se člověk ubrání dojmu, že datadisk ani nechtěl působit nahuštěným, bohatým dojmem: jako by si tvůrci (zřejmě oprávněně) byli jistí úspěchem už před vydáním. Jak jinak si vysvětlit ona „božská" čísla, která vyplňovala prostor nudných tiskových zpráv. Celé tři (!) nové zbraně. Potěchou na duši může být lokalizace do našeho mateřského jazyka. CD Projekt stabilně drží vysokou kvalitu svých překladů, datadisk Extraction Point ze zmíněných standardů nijak nevybočuje.

Ano, vše při starém

Až zbytečné mi připadá odpovídat na otázky, zda a jak doznalo změn technické zpracování. Uběhl rok, tvůrci rozšiřují děj hry… stále si myslíte, že se našel dostatek času také pro funkční vylepšení grafiky? Rád bych vyrukoval s výkřikem, že před sebou máme výjimku, jež přináší více než jen kosmetické změny. Bohužel, datadisk staví na nezměněném enginu původní hry, který s ročním odstupem ztratil na lesku a atraktivitě. Jen blázen by to však považoval za důvod ke kritice. Extraction Point je určen fanouškům původního dílu, okouzlit nezasažené publikum není jeho cílem.

Finále bude tentokrát bez fanfár a oslavných tvrzení. Není totiž co oslavovat, snad s výjimkou skutečnosti, že příběh hry oživá s novou porcí děje i napětí. I to málo, co datadisk nabízí, stojí za hřích, pokud vás původní hra vcucla a vyplivla až na svém konci – to samé se vám stane i tentokrát. Jenže pohled na produkt musí být komplexnější. A ať se rozhlížím jakkoliv, nemohu být zcela spokojen. Promiň, Almo, příště bych prosil více invence a novinek: holka do nepohody jako ty se jistě nenechá zahanbit.

PRO KONZOLE, ALE O POZNÁNÍ HŮŘE

Rozpaky z osudu série nevzbuzuje rozporuplná kvalita datadisku, kterému by k vyššímu hodnocení dopomohlo zasazení většího počtu novinek, jako spíše portace hry na konzole. Přestože se F.E.A.R. chystá v nadcházejících týdnech na konzole PS3 i Xbox 360, doposud zveřejněné ukázky překvapují nízkou mírou detailů a obecně horší kvalitou grafického zpracování. Jde jen o mýlku a finální verze překvapí skutečně next-gen vizualizací? Byla prezentovaná ukázka na X06 na konci září jen rozpracovanou verzí? Jsme skeptičtí a o osud F.E.A.R. na konzolích se bojíme.

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

6,6

VERDIKT

- Další porce příběhu
- Pár nápadů (boj na dálku)
- Potěšující AI nepřátel

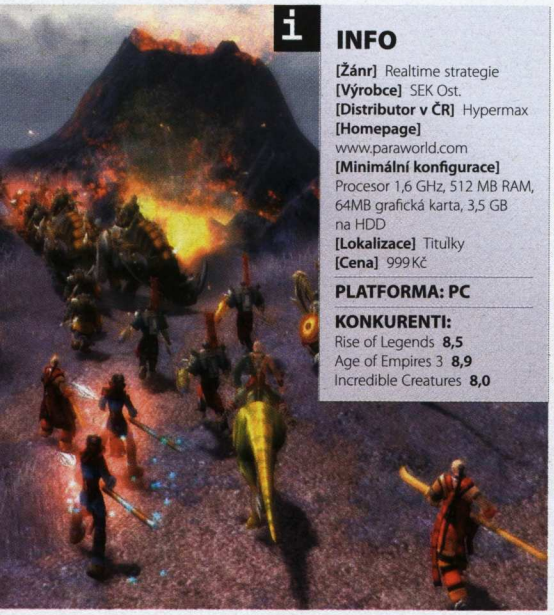
- Stavba levelů
- Téměř nulová vylepšení
- Občasné záseky

Vařit z vody se nevyplácí: jakkoliv je datadisk pro F.E.A.R. už nyní prodejním hitem, k lepšímu hodnocení by mu dopomohla jen rozmanitější herní nabídka. Šest hodin zábavy totiž není mnoho, zvlášť pokud se neobejde bez chyb.

inzerce

PRÁVĚ VYCHÁZÍ!
NOVÉ ČÍSLO ČASOPISU IKARIE

DVD FANTASY SCI-FI PUBLICISTIKA
TECHNIKA HORROR



INFO

[Žánr] Realtime strategie
[Výrobce] SEK Ost.
[Distributor v ČR] Hypermax
[Homepage] www.paraworld.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 3,5 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Rise of Legends **8,5**
Age of Empires 3 **8,9**
Incredible Creatures **8,0**

[OSLÍKUJ:] Už tam budem?

PARAWORLD

Tradiční strategie v netradičním hávu, leč s tradiční hratelností

Představte si, že jste herním designérem. Máte? Teď ze své představy odstraňte vilu na Floridě, červené Ferrari, tři krásné mladé holky v plavkách a částku z mnoha nulami na účtu. Nahraďte to kanceláří s porouchanou klimatizací, zastaralým počítačem a hrnkem se zaschlými zbytky čínské polévky. Nepřítomně žmoulate konec tužky, sledujete pomalé ručičky hodin a snažíte si vzpomenout, co vás vlastně na vaší práci baví.

A v tom přijde ten nápad – nápad na zcela novou hru, kterou si hráči prostě musí oblíbit. Přece když někdo dělá svoji práci s láskou, tak to musí být poznat, ne? Vzpomenete si na oblíbený předmět svého sběratelství z dětství a koncept hry je na světě. Hry s dinosaury. A budou na nich jezdit lidé a budou po sobě střílet třeba puškami. Jo, to je ono. Teď jen aby to scénárista, grafici a programátoři nezkazili.

> **„JO, TO JE ONO. TEĎ JEN ABY TO SCÉNÁRISTA, GRAFICI A PROGRAMÁTOŘI NEZKAZILI**

Zlomená tužka

Scénárista očividně není ve své kůži. Krví podlité oči a nejistá chůze svědčí o tom, že čas strávený na pochybných večírcích je nepřímo úměrný času strávenému „normálním" životem, přičemž to první nabývá citelně větší hodnoty. Nikdo jiný tu ale není, a proto se dotyčný bude muset přemoct a něco sepsat. Takže tu máme bohatého matematika Jarvise Babbita (že by večírky byly TAK divoké?), jemuž se tři vědci svěří se svým objevem paralelních světů: název hry Paraworld tedy neodkazuje na simulátor parašutismu, dle výše zmíněného s dinosaury v hlavní roli… ačkoli i to by mohlo přinést spoustu krásných zážitků.

Každopádně Babbit o paralelních světech už dávno ví a z jakéhosi důvodu se rozhodne uvěznit vědce na jednom z nich. Nebo tak něco. Prezentace příběhu je místy poněkud zmatená, asi aby dohnala nesrovnalosti, jako například počáteční výbavu oněch vědců. Chladné zbraně s sebou všude nenosí každý, navíc je zajímavé, kde vědci zkoumající existenci paralelních světů vzali čas na důkladný trénink s ocelí.

Důležité je snad jen to, že tři vědci spojí své ubohé osudy s některým ze tří kmenů: Seveřané mají silné zdi a vytrvalé jednotky, Dustriders se zaměřují na přímočarou ofenzívu (ačkoli mohou obdržet až nepěkně silnou obranou věž) a konečně Dragon Clan si libuje v budování defenzívy z nepěkných pastí. Zásadnější odlišnosti ve stylu hry (Starcraft budiž zase jednou vzpomenut) se však nekoná.

Postav strom, zasaď syna, zploď dům

Jako designér tedy raději přehlédnete divoký vír scénáristových ne vždy vzájemně kompatibilních představ a pustíte se do své práce. Jak zabavit hráče? Základní schéma necháte beze změny: vybudovat základnu, zabezpečit ji, vybudovat armádu, najít a zničit protivníka. Občas to zabalíte do potřeby získat nějaký předmět, ale vesměs není důvod ochuzovat hráče o uklidňující likvidaci počítačového soupeře.

Stavbu čehokoli podpoříte sběrem surovin, třeba jídla, dřeva a kamene – není to originální, ale aspoň to dává jakýsi smysl. Když jste jednou koukali na jakýsi horor, napadlo vás do hry zakomponovat sběr lebek – získají se z protivníkových jednotek nebo z neutrálních zvířat a budou sloužit k vylepšování jednotek. To by šlo. Pořád je tu ale úplně obyčejná strategie, jen ty jednotky jsou jakž takž originální. Co s tím?

Dinousaur Commander aka Army Controller

Při luštění sudoku naplno podlehnete kouzlu tabulek a rozhodnete se jednu přidat i do své hry. Nazvete ji Army Controller, bude vlevo, bude v ní dvaapadesát políček a v nich budou všechny hráčovy jednotky. Tabulku rozdělíte na pět částí, přičemž první, základní, bude mít 25 míst, ale pátá, nejvyšší, už jen jedno jediné. Volná pole ve vyšší třídě se otevřou s dosažením nové epochy a půjdou do nich upgradovat jednotky z nižší třídy, což jim zlepší atributy a vizuální podobu.

Tím jste zabili dva dinosaury jedním meteorem – dali jste hráči originální, nápaditý a funkční nástroj pro správu

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Zásnětný romantik dychtivě očekávající barvy podzimu

OBRAZOVÝ PRŮVODCE PARALELNÍM SVĚTEM

a ovládání jednotek a zakomponovali jste do hry RPG prvky. RPG vychází málo, proto je potřeba, aby každá hra měla RPG prvky, got it?

Na druhé straně se tím objevil malinký problém – dvaapadesát jednotek, z toho nějakých deset patnáct těžařů, několik vodních jednotek a suchozemská „armáda" čítá sotva třicet kousků, což rozhodně na některé z větších map nebude dost. Řekněme, že bude aspoň víc místa na taktiku; respektive jinou taktiku než „nás mnógo" (zaregistrováno ruskými autokraty před několika staletími).

Namaluj mi hruštičku

Teď to chce jen doufat, že grafici budou v lepším rozpoložení, než scénárista – přeci jenom ze špatného příběhu (či jeho špatné herní prezentace) se ve strategii nějak vylžete, ovšem mizernou grafiku vám nejdříve roztrhají recenzenti, aby pak zklamaní hráči roztrhali vás.

Naštěstí se tahle naděje dočkala naplnění, a tak hráči budou mít na co koukat a recenzenti nebudou mít v tomto ohledu na co nadávat – opět se dostáváme ke dvěma dinosaurům a jednomu meteoru. Zmínku zaslouží i designéři zodpovědní za herní prostředí: nakonec náhledy si můžete prohlédnout všude kolem.

Crunch time

Teď už k rozbité klimatizaci a hrnku se zaschlou čínskou polévkou přibylo výkonné PC (jinak to holt nejde)

[FLINSTONEOV]
Už tu chybí jen jejich kamenný automobil

a spousta obalů od pizzy z přesčasů. Máte radost, protože vás práce bavila, a přinejmenším máte pocit, že jste přišli s něčím novým, co lidé ocení. Otázkou je, jestli tomu tak skutečně bude.

Přestanete se vznášet v samoslavných představách a podíváte se na svoje dítko očima hráče. Uvidíte fascinující možnost ovládat rozličná prehistorická zvířata včetně dinosaurů – od těch malinkých až po ty veliké. Potíž nastane, pokud hráčova fascinace ještěry nebude splňovat alespoň určitý limit – pak totiž tento hráč uvidí jen další z dlouhé řady realtime strategií. Uvidí nedostatky v prezentaci příběhu, stereotyp v cílech misí, nulový přínos do žánru kromě Army Controlleru.

Hra sice nemusí být revoluční či jinak novátorská, aby byla dobrá, ale často jen vykrást věci, co fungovaly jinde, nestačí. Paraworld se nakonec nejeví jako přesně takový smutný případ, naopak je to zdařilý titul schopný nabídnout slušné množství kvalitní zábavy. K lepšímu výsledku to chtělo jiného scénáristu a méně proflákнutý design. Ale to vy už víte. Tak dobrou noc, ať vás dinosauři koušou celou noc.

PARAWORLD **7,0**

VERDIKT

- Dinosauři, možnost z nich dělat válečné stroje
- Tři jakž takž odlišné frakce
- Army Controller
- Způsob upgradování jednotek

- Podivná prezentace nepřesvědčivého příběhu
- Pod dinosauřím pozlátkem není nic nového
- V konečném důsledku stereotypní cíle misí

Nebýt dinosaurů, osobitého způsobu jejich využití a Army Controlleru je Paraworld zcela obyčejná nudná RTS. Ale nebýt těchto věcí, není to Paraworld. Pakliže vás paralelní světy s přerostlými ještěry zajímají, v Paraworldu se nespletete. Jinak ruce pryč.

inzerce

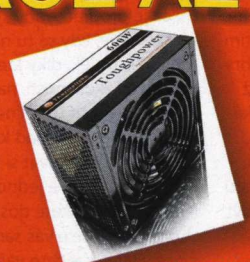
VŠE PRO HRÁČE AŽ NA VÁŠ STŮL!

Špičkové počítačové skříně s výkonným chlazením vodou, vzduchem či absolutně tichým pasivním chlazením.

Desítky atraktivních, konzervativních i velmi nápaditých designů v různých cenových kategoriích uspokojí každého i toho nejnáročnějšího uživatele

Dokonalé počítačové zdroje až do výkonu 1100W s velkými supertichými větráčky nebo vodním či pasívním absolutně tichým chlazením.

Nejžhavější novinkou jsou speciální zdroje pro velmi výkonné grafické karty. Prostě to nejlepší zakoupíte u nás.



Supernabídka herních periferií počítaje špičkovými herními myšmi, joysticky či klávesnicemi, přes brusle (skatez), držáky kabelů či profesionální herní podložky z různých materiálů až po nejvýkonnější počítače, notebooky či tuningové produkty.

Nás je ráj pro hráče, tak zkuste a posuďte sami.

Tel: 495 800 720

ČESKÁ REPUBLIKA www.tntrade.cz SLOVENSKÁ REPUBLIKA www.tntrade.sk

Největší distributor hardware pro hráče

INFO

[Žánr] Realtime strategie
[Výrobce] Most Wanted Entertainment/ Vivendi Games
[Distributor v ČR] CD Projekt
[Homepage] www.jointtaskforce.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 5 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
C&C Generals **8,0**
Act of War **8,6**
War on Terror **Nehodnoceno**

Michal Ader, vedoucí DVD přílohy
Tichý blázen a milovník sychravého podzimu

JOINT TASK FORCE

Světu opět hrozí teroristické útoky. Propůjčíte svou klávesnici dobré věci?

Válečné konflikty ze současnosti či nedaleké budoucnosti jsou dnes v módě. A je přitom zcela irelevantní, zda se jedná o boje pouze smyšlené, nebo naopak založené na reálných základech. Vždyť hráčům je toto téma blízké! A samotným vývojářům vlastně také. Protože jinak si nelze vysvětlit vzrůstající počet her ve stylu loňského Act of War či letošního War on Terror. Dalším titulem do této škatulky budiž dnes recenzovaný titul Joint Task Force, který – stejně jako Act of War loni – příjemně překvapil.

Někdo může namítnout, že je to klišé, ovšem ono to k tomu svým způsobem patří. Řeč je v tomto případě o příběhu, který nás opět staví do role velitele špičkových amerických protiteroristických jednotek Joint Task Force, jež musí odvrátit nadcházející teroristickou hrozbu „šmejdů z východu". Za tímto účelem singleplayerová kampaň hry nabízí rovnou dvacítku misí, v jejichž rámci navštívíte více či méně exotické oblasti, jako je Bosna a Hercegovina, Somálsko či například Blízký východ. Na chytlavý příběh s množstvím zvratů opravdu nespoléhejte, mohli byste být lehce zklamáni.

To, co hra ztrácí po stránce děje, však vrchovatou měrou vynahrazuje hratelností. To poznáte hned v úvodu, byť několik prvních rozjezdových misí je trochu slabších. Každopádně po nich páni vývojáři vybalují všechny své trumfy z rukávu a vás si jako švihnutím kouzelného proutku omotají kolem prstu – ať už za to může nápaditý design misí, díky němuž se ani chvíli nebudete nudit, naléhavé televizní vstupy komentující vaše počínání ve hře či třeba poměrná vyváženost jednotlivých bojových jednotek. Opravdu s radostí kvituji, že tu po dlouhé době máme titul, u něhož jeho autoři přemýšleli a dokázali se na něj podívat nikoliv očima tvůrců, ale očima hráčů.

> **HRA SI VÁS JAKO ŠVIHNUTÍM KOUZELNÉHO PROUTKU OMOTÁ KOLEM PRSTU**

Zatím to zde nepadlo, ale Joint Task Force není klasickou strategií, jelikož se zaměřuje především na boj a řízení jednotek. Tím pádem odpadají všechny na první pohled nezáživné úkony, jako je stavba budov, těžba surovin atp. O to více je propracovaný systém taktiky a strategie, kdy se tu například objevuje i RPG prvek, díky kterému vaši pěšáci získávají zkušenosti, na jejichž základě roste jejich užitečnost v boji. To vás ve výsledku nutí nad každou akcí více uvažovat, přehrávat si možné výhody či rizika, prostě a jednoduše ke svým jednotkám získáte doslova rodičovský vztah. O to více vás samozřejmě ztráta některého z těchto vašich bojovníků zabolí. Naštěstí se v mnoha případech se dají nové jednotky snadno získávat obsazováním nepřátelských pozic, jako jsou třeba letiště.

Možná to je z obrázků okolo patrné, možná nikoliv, ale grafická stránka hry je na opravdu vysoké úrovni a klidně si zaslouží srovnání i s do nebes vynášeným titulem Company of Heroes. Každý špás však něco stojí a v tomto případě je nesmírně detailní vizuální stránka vykoupena poněkud vyššími nároky na hardware. Nicméně ve výsledku je Joint Task Force skutečně povedenou hrou. K dokonalosti má sice daleko (jednotky špatně vyhledávají nejlepší cestu k cíli, dabing postav není z nejlepších), nicméně přesto jde o řemeslně dobře odvedenou práci, které by měli všichni milovníci strategií věnovat pozornost.

JOINT TASK FORCE **8,3**

VERDIKT

- Atraktivní námět
- Rozmanité mise
- Pěkná grafika
- Zajímavý multiplayer

- Klišovitý příběh
- Špatný pathfinding
- Hardwarové nároky
- Dabing postav

Téměř po všech stránkách dotažená strategie, která sice nepřináší do žánru žádnou revoluční inovaci, ale i přesto můžeme dát ruku do ohně, že se u ní nudit nebudete.

WWW.HOME-CINEMA.CZ

HOME CINEMA

TECHNIKA A DVD FILMY, KTERÉ MUSÍTE MÍT

HOME CINEMA 10/06 s filmem
Pád do ticha na DVD v prodeji od 5. října

Předplaťte si HOME CINEMA

za 1 349 Kč! (1 699 Sk)

Roční předplatné zahrnuje:
10× časopis HOME CINEMA + 10× DVD s filmem

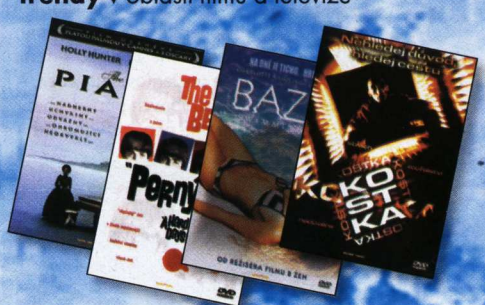
aktuální filmy a hudba na **DVD**

profily filmových tvůrců

trendy v oblasti filmu a televize

nelítostné **srovnávací testy**

rady a tipy odborníků k nákupu



v každém čísle **skvělý film na DVD**

Jak si předplatit?

- **1. Textovou zprávou SMS:** Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000.
  Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo HC1349 a vykřičník, přidejte jméno a adresu.
  Příklad: HC1349! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha.
- **2. Telefonicky:** Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713.
- **3. E-mailem:** Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

JUST CAUSE

Ať žije velká podzimní revoluce!

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 10/06

Nakupte si alespoň tucet slunečních brýlí, vybavte se dostatečnou zásobou opalovacího krému, přibalte k tomu plavky a nezapomeňte na zubní kartáček. Zmíněné je totiž základním minimem potřebným pro hraní hry Just Cause, která by se dala nejlépe charakterizovat jako Grand Theft Auto říznuté Boiling Pointem. Říkáte si, že ta kombinace zní zajímavě? Na to vezměte jed! Ale hlavně – ona nejenom že zajímavě zní, ale ještě perfektněji se hraje!

Bylo nebylo, za devíti horami, jedním mořem, dvěma potoky a třemi lesy byl stát, v němž se všichni lidé měli dobře. Tedy, měli nařízeno mít se dobře. Pro nezaujatého pozorovatele tu všechno fungovalo dokonale, každý měl rád vládu a její rozhodnutí, byla tu nulová nezaměstnanost a kdekdo by dal ruku do ohně za to, že zdejší prezident vymyslel perpetuum mobile. Jak se ten stát jmenoval, není podstatné, důležité bylo jen to, že skutečné poměry v této zemi měly daleko k obrazu, který vše prezentoval navenek. A jak už to v podobných případech bývá, číše trpělivosti není bezedná a dříve či později přijde nesouhlas, odpor, vzbouření se a revoluce. Propuknutí jedné malé revoluce můžete v Just Cause napomoci.

Vítejte v ráji

Úvod hry začíná víc než slibně a především neotřele – s padákem na zádech stojíte na palubě letadla, které se nachází právě nad územím popsaného komunistického státečku, odhodláváte se ke skoku, načež další desítky sekund plachtíte vzduchem a vychutnáváte si všechnu tu nádheru okolo. Sluníčko praží, nad hlavou luxusní azuro, pod vámi zeleň tropických ostrovů a nespoutané blankytně modré moře. Jeden by si už začal plánovat dovolenou na některé z pláží, ovšem vy jste zde pracovně. O několik okamžiků později naučeným pohybem otvíráte padák, přistáváte na vyznačené místo s cílem získat informace o této náročné misi, do níž jste doslova spadli.

Byť se první minuty budete perfektně bavit, hodně rychle si uvědomíte, že je to právě příběh a jeho podání, co je jednou z největších slabin jinak po všech stránkách povedené hry. Na začátku máme relativně solidní zápletku zasazenou do překrásného tropického ráje, ale tím vše končí. Rovnou zapomeňte na vymazlené filmečky s perfektními střihy, propracované charaktery s vlastní osobností nebo cokoliv jiného, bez čehož by se jakýkoliv pořádný film neobešel. Kvůli tomu předěly mezi jednotlivými misemi působí poněkud suše, až nadbytečně. Každopádně netřeba si zoufat – vše závisí na postoji, jaký ke hře zaujmete.

Jak bylo naznačeno, Just Cause se v mnohém podobá Grand Theft Autu či Boiling Pointu, což jsou hry, u nichž – jen si to přiznejme – příběhová složka hrála druhé housle na úkor někdy až neuvěřitelné volnosti či množství akce. Stejné je to i v případě dnes recenzovaného titulu.

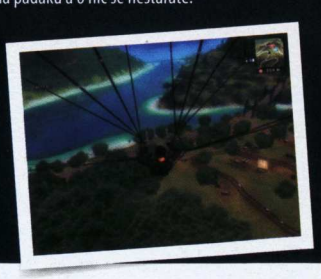
Jako James Bond

Hlavním hrdinou hry je americký agent, který by se dal asi nejlépe charakterizovat jako jižanský James Bond. Jeho úkol je vcelku jednoduchý a vleče se napříč celou hrou jako nit z rozmotaného klubíčka – musí napomoci partyzánům svrhnout tamější vládu. Ačkoliv to může vypadat přímočaře, nedejte se tím zmást. Několikrát bude třeba hrát

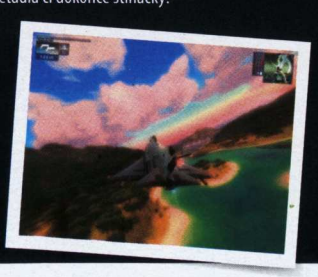
Michal Ader, vedoucí DVD přílohy
Tichý blázen a milovník sychravého podzimu

CO NÁS NEJVÍCE ZAUJALO NA JUST CAUSE?

[1] Padák s navijákem
Chtěli jste se někdy cítit jako James Bond? Díky padáku s navijákem žádný problém! V případě, že spatříte auto či dokonce letadlo, není nic snazšího než dobře zamířit, vystřelit, a pokud se trefíte, ocitnete se ve vleku na laně daného dopravního prostředku. Poté si už jen vychutnáváte vznášení se na padáku a o nic se nestaráte.



[2] Řiditelné stroje
Samozřejmě, byly tu desítky her, ve kterých jste se mohli posadit za volant toho či onoho stroje, nicméně Just Cause vše dotahuje k naprosté dokonalosti. Během hraní se můžete usadit za volant jednoho z mnoha desítek vozidel (motorky, džípy, sporťáky, autobusy), lodí, vrtulníku, dopravního letadla či dokonce stíhačky!



[3] Nádherné scenérie
Jestliže jste letos nestihli dovolenou, Just Cause vám to mnohonásobně vynahradí! Autoři totiž připravili pastvu pro vaše oči a jeden výjev je krásnější než druhý. Často se tak přistihnete, že si jen tak půjčíte loď a jezdíte po moři, abyste se kochali vší tou krásou okolo. Hra je navíc natolik detailní, že pokud z lodi vyskočíte a potopíte se pod vodu, můžete zkoumat mořské dno a jednotlivé korály!

INFO

[Žánr] Third person akce
[Výrobce] Avalanche Studios
[Vydavatel] Cenega
[Homepage] www.eidosinteractive.co.uk/gss/justcause
[Minimální konfigurace] Procesor 1,4 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 4 GB na HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 899 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Grand Theft Auto: San Andreas **9,0**
Boiling Point **8,0**
El Matador **7,2**

na obě strany, přestože vaše maličkost nehájí zájmy revolucionářských rebelů ani despotické vlády. Jediné, o co tu skutečně jde, jsou zájmy Američanů.

Vše se odehrává na několika rozsáhlých ostrovech, které jsou vám zpřístupněny už od samého začátku hry. Pokud tvrdím, že jde o rozsáhlé ostrovy, myslím tím opravdu rozsáhlé! Ona i cesta autem vám může trvat z jednoho konce na druhý dlouhé desítky minut či dokonce hodiny. Abyste se v tom všem lépe orientovali, jste jako každý správný agent vybaveni komunikátorem s navigací, pomocí něhož se můžete spojit s vašimi kolegy na ostrově. Ti vám navíc mohou pomoci v prekérních situacích, kdy se ocitnete na místech, odkud není úniku a kdy by procházka po vlastních zabrala dlouhé hodiny. Jsou vám totiž schopni helikoptérou doručit jeden z několika dopravních prostředků, kamkoliv si jen řeknete! Nezáleží na tom, zda má jít o loď, auto či letadlo. Ne všechny speciální vehikly jsou však přístupné hned zpočátku a zvláště bitevní speciály přijdou na řadu až v pozdějších fázích hry.

Volný jako pták

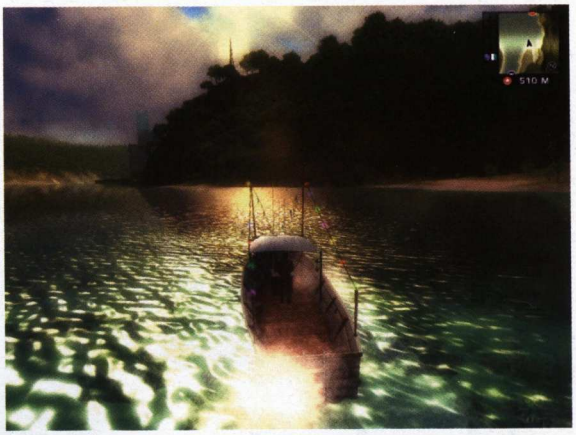
Obrovská volnost a nesmírná přitažlivost okolního prostředí dávají ďábelskou kombinaci, které se jen těžko odolává. Jednou ochutnáte a nemůžete se toho nabažit. Stále chcete víc a víc. Do kolen vás navíc budou dostávat všechny vychytávky z bondovského repertoáru, jako je například možnost vystřelit lano s kotvou na libovolné auto a díky tomu se vznést do vzduchu za pomoci padáku, který máte neustále na zádech. To si pak budete připadat jako v nejlepším akčním filmu a na absentéra v podobě nevýrazného děje si ani nevzpomenete. Just Cause je zkrátka především o aktuální atmosféře a vašich prožitcích.

Velkou volnost si hra zachovává i při plnění jednotlivých misí. Ani v nejmenším vás tu nikdo nevede za ručičku a je jen na vás, jakou cestu si zvolíte. A věřte, že způsobů bývá vlivem členitosti a rozmanitosti prostředí často bezpočet. Kupříkladu jednou máte za úkol proniknout do ostře střežené pevnosti kousek od pobřeží a osvobodit tam konkrétního člověka. Asi nejméně elegantní cestou je použití hrubé síly a probití se přes hlavní bránu. Mnohem chytřejší je ale připlutí na lodi zezadu k pevnosti a tichá likvidace strážných. Pokud máte pro strach uděláno, stačí ukrást letadlo či vrtulník, vznést se nad prostor pevnosti a poté v nejpříhodnější okamžik vyskočit a díky padáku doplachtit přímo do jejího středu. Náplň jednotlivých misí je poměrně rozmanitá. Dočkáte se zde třeba úkladných vražd místních pohlavárů, likvidace kokových plantáží, obsazování televizního studia či přepadávání nepřátelského konvoje. Kromě toho je zde přehršel vedlejších misí, tudíž slova jako nuda nebo stereotyp si z této recenze rovnou vyškrtněte.

Zachutná, až do poslední kapky

Co si budeme povídat, technické zpracování je jedním z klíčových aspektů hry. Zajímavé, ale škaredé kousky zkrátka tolik netáhnou. V tomto směru vás Just Cause uspokojí více než vrchovatě. Grafika je jedním slovem báječná a často se při sledování dech beroucích scenérií zapomenete natolik, že vám z otevřených úst ukápne nějaká ta slina. Autoři si tohoto faktu byli očividně vědomi, proto polátko ještě více nablýskali přidáním dynamického střídání dne a noci či třeba dnes módních blur efektů. To jim pak prominete i lehce kýčovité vyznění některých výjevů, které jsou z hlediska nasvícení doslova přepálené, byť vypadají efektně. Zvuková a hudební stránka se nese na podobně vysoké úrovni a jen potvrzuje, že Just Cause je titul, který tu nemíváme každý den.

Just Cause je jako droga, jenže o něco návykovější. Dává nám (takřka) vše, co potřebujeme – naprostou volnost, perfektní hratelnost, úžasnou grafiku, stylovou muziku a především atmosféru, která by se často dala krájet. Nejde sice o kdovíjak revoluční titul (byť v průběhu hraní na revoluci dojde), nicméně to nic nemění na skutečnosti, že byste si jej neměli nechat ujít.



„SLOVA JAKO NUDA NEBO STEREOTYP SI Z TÉTO RECENZE ROVNOU VYŠKRTNĚTE

[NOČNÍ PARTY]
I agent se musí nějak odreagovat

[ČAS OBĚDA]
Kluci, kde jsou ty špekáčky?

[JSEM KLASIK]
Miluju západ slunce

JUST CAUSE 8,5

VERDIKT

- Obrovská volnost
- Variabilní mise
- Dech beroucí grafika
- Létání na padáku

- Podání příběhu
- Hodně arkádové
- Inteligence nepřátel

Povedená akční hra z atraktivního prostředí, která nabízí ryzí hratelnost, neskutečnou volnost, krásnou grafiku a několik neotřelých nápadů. Najde se někdo, kdo by odolal?

inzerce »

Wanted

Hledá se redaktor časopisu Home Cinema

- Zajímáte se o spotřební elektroniku?
- Chcete si vyzkoušet nejžhavější novinky ze světa audio-video techniky?
- Nemůžete se dočkat digitálního vysílání?
- Jste na internetu jako doma?
- Máte dobré znalosti českého jazyka?
- Vládnete stylistickými dovednostmi?
- Umíte anglicky alespoň pasivně?
- Bydlíte v Brně či v blízkém okolí?

Ano?

Pak právě vás hledáme!

Pošlete svůj životopis na adresu **vincent.belej@cpress.cz**. Přiložte recenzi libovolného audio-video zařízení o rozsahu 2 000 znaků včetně mezer.

The Guild 2

Jak zadupat do země vynikající herní koncept

Pověstná německá preciznost dala vzniknout nejedné dobré hře. A přes nehynoucí slávu série Gothic to jsou právě hospodářské strategie, kde můžeme čekat největší uplatnění schopností našich západních sousedů. Před časem tak vyšla Europa 1400: The Guild, zprvu nenápadná strategie, která dokázala příjemně překvapit. Věnovali jste se některému ze středověkých řemesel, abyste později získávali nejen finance, ale i společenské postavení, další budovy třeba odlišných řemesel, manželku, děti… Dokonce vaše postava časem zemřela a vy jste ve hře pokračovali s jejím potomstvem, a to třeba do desátého kolena.

Osobně jsem s The Guild strávil několik bezesných nocí, nicméně hra samotná se, jako většina hardcore titulů, nedočkala výraznějšího prodejního úspěchu. Přesto tu teď máme druhý díl, který se na první pohled snaží přinést nemálo novinek.

Předně je vaše postavička ve světě fyzicky přítomna. Aby se na ni alespoň trochu dalo koukat, hned na začátku si zvolíte pohlaví a do značné míry i podobu. Překvapivě právě zde ale volíte také profesi, a to jen ze čtyř možností. Ty však obsahují určité podskupiny, takže počet a charakter povolání z minula je více či méně zachován.

Jedno povolání se zaměřuje na naplnění hladových žaludků lidí – můžete péct chleba, otevřít si hospodu nebo později dokonce veřejný dům. Další je mistrem řemesel, ať už jde o kováře, truhláře a podobně. Nesmí chybět ani vzdělaný učenec, který se uplatní jako kněz, alchymista nebo mág. Čtveřici doplňuje lupič a je jedno, zaměří-li se na přepadávání cest ze zázemí skrytého sídla v lesích, nebo bude terorizovat měšťany a bydlet ve zlodějském cechu vedle náměstí.

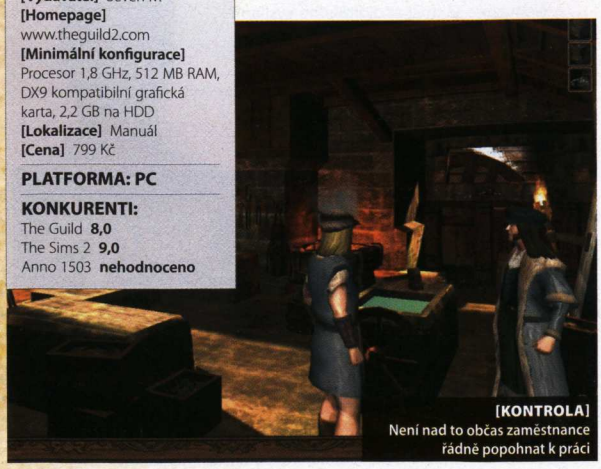
Samotná hra probíhá podobně, jako jsme zvyklí z minula – nakoupíte potřebné suroviny, vyberete, co z nich vaši zaměstnanci (či vy osobně) budou vytvářet, a výsledek prodáte na trhu, nejlépe pokud jsou dobré ceny. Sofistikovaný model, odrážející nabídku a poptávku, ovšem nehledejte, ceny se mění v podstatě náhodně, navíc není problém vysledovat časy, kdy tomu tak je, a podle toho vždy prodat s nejvyšším možným ziskem.

Největší změna tak přichází se zapojením vašeho alter-ega do hry. Interakce s ostatními postavami je ovšem nudná, stereotypní a poměrně hloupá – chcete-li si někoho naklonit, stačí jen střídat různé druhy komunikace a proklikávat slaboduše napsané rozhovory. Sem tam si můžete dokonce zabojovat, nicméně vás ubezpečuji, že je to jedna z posledních věcí, které byste ve hře chtěli dělat a vidět. Warcraft 2 měl souboje zpracované o třídu lépe.

Jestli na něčem autoři opravdu zapracovali, je to grafika – herní prostředí je krásné, ať už mluvíme o interiérech nebo exteriérech. Textury by sice jistě snesly vyšší rozlišení, ale vezmeme-li v úvahu, že jde o strategii, jež se celá dá odbýt několika tabulkami, je vizuální podoba The Guild 2 více než zdařilá. Podobné pozornosti se dočkal i soundtrack nahrávaný živým orchestrem – vzhledem k tomu, že The Guild 2 není vysokorozpočtovým AAA titulem, tato skutečnost potěší dvojnásob.

Hru ovšem kazí neskutečné množství chyb. Neustálé padání hry opravuje jakž takž až patch 1.15, zatímco nejnovější patch 1.16 se snaží vypořádat s oficiálně přiznaným memory leakem – chybou v kódu, který způsobuje zahlcení RAM a extrémní zpomalení hry po určitém čase, co hrajete. Vedle technických chyb ovšem hra obsahuje ještě celou řadu dalších nesrovnalostí, jež budete během hraní postupně odhalovat. A věřte, že není o co stát.

> **„VEDLE TECHNICKÝCH CHYB HRA OBSAHUJE JEŠTĚ CELOU ŘADU DALŠÍCH NESROVNALOSTÍ**



[KONTROLA] Není nad to občas zaměstnance řádně popohnat k práci

INFO

[Žánr] Strategická simulace středověkého života
[Výrobce] 4Head Studios
[Vydavatel] Seven M
[Homepage] www.theguild2.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, DX9 kompatibilní grafická karta, 2,2 GB na HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 799 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
The Guild **8,0**
The Sims 2 **9,0**
Anno 1503 **nehodnoceno**

THE GUILD 2 **5,9**

VERDIKT

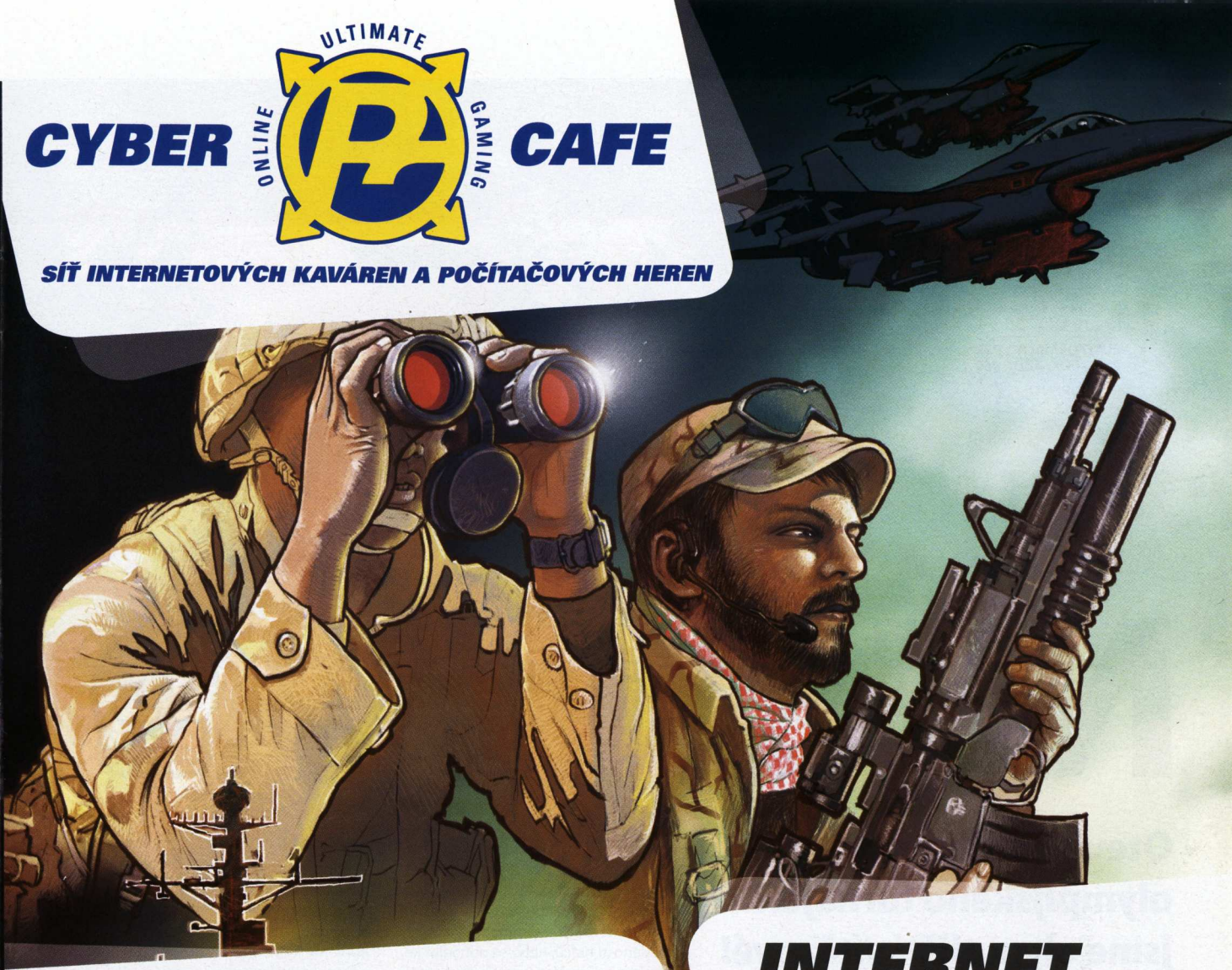
- Příjemné grafické zpracování
- Zdařilý soundtrack
- Nahlédnutí do života středověkého města
- Pohled na světlé i stinné stránky starých řemesel
- Zásadní chyby v herních mechanismech
- Enormní zabugovanost
- Zbytečné zapojení hráčovy postavy do hry
- Nudná a špatně řešená interakce s postavami

The Guild 2 je místo nadějného pokračování zdařilé hry spíše veřejným betatestem trpělivosti hráčů – pokud jím projdete, budete se bavit, ale moc takových vás nebude.

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Zasněný romantik dychtivě očekávající barvy podzimu

CYBER ULTIMATE ONLINE GAMING CAFE

SÍŤ INTERNETOVÝCH KAVÁREN A POČÍTAČOVÝCH HEREN



AMD PG CYBER CAFÉ :

PALÁC FLÓRA, 4. PATRO, PRAHA 3
VILLAGE CINEMAS ANDĚL, PRAHA 5
NOVÝ SMÍCHOV, 2. PATRO, PRAHA 5
PRODIGY, MUCHOVA 15, PRAHA 6
VELKÝ ŠPALÍČEK, 1. PATRO, BRNO
CENTRUM OLYMPIA, 1. PATRO, BRNO
CENTRUM BABYLON, LIBEREC

A DALŠÍCH 28 POBOČEK V ČR A SR

CELKEM PŘES 800 HERNÍCH POČÍTAČU!
V NABÍDCE VÍCE JAK 90 TITULŮ HER!

INTERNET
od 19,- Kč za hod

GAMES
od 29,- Kč za hod

tel.: +420 774 225 500
email: pgcc@progamers.cz

www.PGCC.cz

AMD 64 Athlon FX
LYNX
ČESKÉ RADIOKOMUNIKACE
CISCO SYSTEMS
Canon
EA ELECTRONIC ARTS
EIZO
nVIDIA
Microsoft
FUELED BY SAPPHIRE
digitex
GRAPHICS BY ATI
Logitech
BVV Veletrhy Brno
DOUPĚ

INFO

[Žánr] Sport
[Výrobce] EA Sports
[Vydavatel] EA Czech
[Homepage] www.easports.com/nhl07
[Minimální konfigurace] Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
[Lokalizace] Kompletní
[Cena] 1 499 Kč

PLATFORMA: PC, PS2, PSP, XBOX, XBOX 360

KONKURENTI:
NHL 06 **6,8**
NHL 2005 **7,2**
NHL 07 (Xbox 360) **Nehodnoceno**

NHL 07

DOUPĚ
Bonusové utility najdete na DVD 10/06

Otevíráme bránu olympijského turnaje… jsme olympijští vítězové! Přepište dějiny,NHL 07 je v češtině

A je to tady! Konečně jsme se dočkali. Také se těšíte, až si podobné hlášky užijete v nové NHL 07 přímo z úst Petra Vichnara? Nebo až s Pardubicemi potáhnete vítězně extraligou? Ne tak zhurta…

Nejdříve je dobré si uvědomit, že EA Sports mají minimálně na PC v oblasti hokejových simulátorů naprostý monopol. K čemu tato situace v posledních letech vedla, ví všichni hokejoví fanoušci možná až na Aničku, jejíž znalosti tohoto sportu končí u vztahu Verešová-Jágr. Holt, když chybí konkurence (nyní se bavíme opět o hokeji, ne o nápadnicích českého forvarda, jejichž počet si nedovolím odhadnout), změny a inovace se prosazují těžko (obzvlášť když led zůstává chtě nechtě pořád bílý a hokejky stále nikdo neupgradoval na laserové odpalovače).

Zlomte si ruce!

Existují prakticky dvě cesty, jak z toho ven. Postupně šlechtit své dítko, vypilovávat jej a s milimetrovou přesností brousit na základě dlouhodobých zkušeností hráčů, nebo se odhodlat ke zboření celých částí a vystavění nových na zelené louce. Série NHL po většinu své historie upřednostňovala první variantu. Poslední díly však připomínají spíše kombinaci obou přístupů, jehož výsledkem je poněkud rozpačitě vyhlížející mix pozitivních novinek s inovacemi, jejichž přínos je více než diskutabilní.

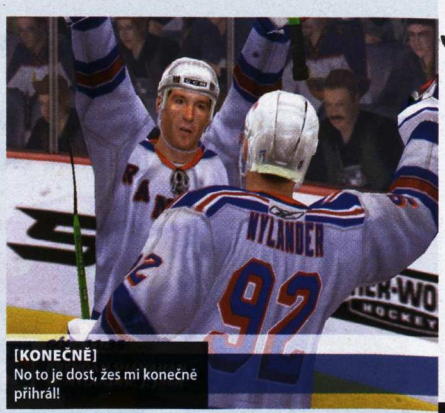
Letos získává titul „blbost roku" ovládání, které zastíní jakékoliv radostné očekávání české extraligy či komentáře Petra Vichnara a Roberta Záruby. Na klávesnici totiž neodpovídá tlačítko pro přihrávku v útoku přepínání hráče v obraně a nelze to nijak obejít. Nemá to vůbec žádnou logiku, stejně jako skutečnost, že v obraně nemůžete využít tlačítka pro střelbu (nemá žádnou jinou funkci). Člověka, kterého toto napadlo, navrhuji zbavit všeho nikotinu, alkoholu a lysohlávek (musí jich u sebe mít požehnaně) a poslat na léčení. Ovládání se zkrátka nepovedlo (i když po pár zápasech asi najdete nejvýhodnější kombinaci), a to nemluvím o nekompatibilitě většiny gamepadů, které s hrou nespolupracují. Udivené „PROČ?!" je na místě, ale ani po několika týdnech jsem nenašel rozumný důvod pro převrtání prakticky stejných funkcí do jiných dvojic.

8:3 napoprvé?!

Podobných „vylepšení nabízí" nová NHL 07 víc. Kupříkladu se nepochopitelně změnily úrovně obtížnosti – hra je nyní i na té nejvyšší poměrně jednoduchá. Mohou za to góly, respektive situace, z nichž padá gól s velkou pravděpodobností. Stačí vystřelit s kvalitním hráčem do jednoho z horních rohů a můžete zvedat ruce nad hlavu. Totéž se dá říct o kličce do forhendu, jakémkoliv objíždění branky a některých variantách one-timeru.

Počítač ale nehraje špatně, dokáže pohotově kombinovat (až to vypadá nerealisticky), nicméně právě v přemíře přihrávek se ztrácí a často útok komplikuje. Pak se nelze divit, že má mnohdy poloviční počet střel na branku než vy. Produktivitu ale nepostrádá, a tak stačí chvilka nepozornosti a z klidného

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Zabednil se doma a brání letní počasí do posledního dechu



[KONEČNĚ]
No to je dost, žes mi konečně přihrál!

[ČISTO]
Extraliga je nerealistická – chybí aspoň 30 reklam na ledě!

[NESMÍM ZÍVNOUT]
Jinak mě trenér vyrazí

(třígólovým náskokem pojištěného) čekání na 60. minutu je nervy drásající přetahovaná o vítězství. NHL 07 se v podobných situacích vyžívá – góly v posledních minutách rozhodně nejsou výjimkou. Stejně tak v přesilovkách či v přiznané výhodě před vyloučením hra jako by přepne do „ostrostřeleckého" módu a branky padají jedna radost.

Znojmo vs. Karlovy Vary!

Nová NHL má naštěstí i čistě přínosné novinky, bohužel jich není mnoho. Obrana je nyní komplexnější a zajímavější. Snížila se účinnost bodychecků, a tak musíte kombinovat dobrou poziční hru s vypichováním kotoučů, malými háčky a hity v rozumné míře, abyste si nevykoledovali vyloučení. Rozhodčí vylučují rádi, naštěstí se (podobně jako spousta dalších věcí) dá vše nastavit, a zamezit tak zápasům odehrávaným s osmi až devíti hráči. Úvodní vyloučení ve vás vyvolají vlnu uspokojení – vypadá realisticky, když se postižený hráč po nedovoleném hraní vysokou holí drží za tvář, do níž inkasoval úder. Bohužel stejná animace se opakuje při padesáti dalších trestech, což už vyznívá pro tvůrce mnohem hůře.

A pak je tu samozřejmě napjatě očekávaná česká extraliga, která je splněným snem mnoha domácích fandů. Ač její implementace naplňuje základní požadavky, je vidět, že pro EA rozhodně nebyla prioritou. Ve hře sice najdete všechny týmy i ledové plochy, ale aktualizace soupisek je i v zářijovém updatu k loňské sezóně (navíc se jmenuje Tipsport extraliga) a na zpracované stadiony si bohužel musíte nechat zajít chuť. Hodnocení týmů je pochopitelně nižší než v NHL (i když ne o moc), v konečném důsledku se ovšem po ledě plouží až příliš mnoho hráčů, kteří mají problém od modré trefit branku. Hra je rovněž pomalejší a méně záživná – vše je pravděpodobně testováno na úzkých zámořských kluzištích, tudíž je výchozí nastavení hry v české extralize nevyladěné.

Komentář je solidní. Povedl se rozhodně více než u FIFY. Dílem proto, že je hokej rychlejší hra a naštěstí (!) není moc prostoru pro „moudré" analýzy, částečně také díky vyšší kvalitě a struktuře, kdy oba redaktoři častěji zmiňují jména hráčů, čímž nedochází ke kumulaci bezpodmětných vět jako „Střílí, nahrává" apod. Ano, najdou se chybičky i poměrně velké chyby (rozdílná intonace ve větách atp.), na druhou stranu nejde o problém, který by vás nutil české duo Záruba-Vichnar vypnout.

Neznáme se odněkud?

Bohužel to je z novinek NHL 07 vše. Naprostá většina věcí zůstala při starém. Stejný je charakter menu, která jsou pro PC uživatele mimořádně nepříjemná, zůstaly problémy s vyladěním sestav, které je díky praktické ignoraci myši otázkou dlouhých minut. Hra je rovněž do značné míry zaměnitelná s předchůdcem. Stejný nástup týmů, podobné nebo převzaté animace, stále neopravené chyby (brankáři opět vesele vyráží puky lapačkou, rychlost těžkých hráčů je nerealisticky pomalá). Ani po grafické stránce by nebylo problém si oba díly splést.

NHL 07 pro PC je pouze lehce nastavovanou kaší, která má ukrátit čekání na příchod nextgenového enginu (doufejme) v příští sezóně. Přináší sice pár zajímavých zlepšení (zejména propracovanější obrannou hru), ovšem zároveň také nepochopitelné kroky zpět v čele s ovládáním a slabou obtížností. Pro našince je nejnovější díl zajímavý českým komentářem, který nezklamal, ani nezazářil. Česká extraliga si žádá větší update soupisek a lepší doladění. A podobně je na tom celá hra – do doby, než se díky lepšímu nastavení nebo speciálnímu patchi naučí brankáři chytat, si budete muset sehnat k soubojům na ledě lidského protivníka, jinak vás nový ročník NHL začne nudit ještě letos na podzim.

ZPROPADENÝ XBOX 360!

Myslíte si, že tvůrcům došly nápady? Že neví, čím by ještě NHL vylepšili? Chyba lávky! Nápady jsou, ale tvůrci je použili pouze ve verzi pro Xbox 360. Možná proto je výčet novinek letos snad nejchudší za celou historii série. Na druhou stranu, pokud se nextgen verze s revolučním ovládáním a reálnou fyzikou puku dostane příští rok i na PC, mohou se fanoušci těšit na velkou revoluci.

NAPJATĚ OČEKÁVANÁ ČESKÁ EXTRALIGA JE SPLNĚNÝM SNEM MNOHA DOMÁCÍCH FANDŮ

PRVNÍ POMOC

Ovládání hry je opravdu hrůzné, pomoci vám při něm ale může fanouškovský editor kláves, díky němuž si rychle a jednoduše nastavíte klávesy v prostředí Windows (rozbíjet dvojice kláves ale tento editor neumožňuje). Doporučujeme také nainstalovat aktuální soupisky (obojí najdete na DVD). Nebojte se také pohrát si s nastavením hry. Pokud se vám bude zdát hra příliš lehká, snižte rychlost a přesnost střel na nulu. V české extralize naopak zvyšte rychlost a bruslící schopnosti hráčů.

NHL 07

6,2

VERDIKT

- Český dabing
- Zařazení české extraligy
- Obranná hra

- Hrůzné ovládání
- Slabá obtížnost
- Velká podobnost s předchozím dílem
- Nedoladěnost české extraligy i dabingu

V něčem lepší, v něčem horší, většinou však stejná. Pro našince má NHL 07 význam zejména díky komentáři a české extralize, ale ani jedno není doladěné a slabou obtížnost nezakryje.

BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH

Vzkříšení z mrtvých série dalo za vznik bezduché mumii

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 10/06

Spojení legendární mrtvola zní přinejmenším zvláštně. Jen těžko se mu však ubrání pamětník, spatří-li před sebou smějící se nápis Angel of Death čtvrtého dílu adventurní série Broken Sword. Dobře si vzpomínáme na sliby tvůrců, podle nichž třetím dílem (jejich do jisté míry legendární) dílo definitivně opustí herní scénu. Jenže jak už prokázaly jiné případy, slibům se nevyplácí věřit, zvlášť když v pozadí stojí silný vydavatel s prázdnou peněženkou. A tak je tu Broken Sword počtvrté, v nejsilnějším měsíci roku a stranou zájmu herní veřejnosti: přesto si pozornost zaslouží.

Cestování mezi žánry z dob předchozího dílu (jistě si pamatujete na příměs akčních prvků ve trojce) je naštěstí úspěšně za pány tvůrci, a po čase záletů a nevěry se vrací ke svým základům – puzzlům a hádankám, jinými slovy prvkům, které už od dob prvního dílu téměř dokonale ovládali.

Vstupte, nebo vypadněte pryč

Abychom si však už v prvopočátcích rozuměli: čekáte-li od Angel of Death prosté hledání klíčů a obecně jednoduché sbírání předmětů, kolem kterého jsou rozestavěny povrchní hádanky, vraťte se raději k adventurám jiné školy. Čtvrtý Broken Sword po hráči vyžaduje pozorné sledování herního dění, zapojení myšlení a inventáře, stejně jako aktivní účast v rozhovorech, které vás zásobují nesčetnou porcí důležitých komentářů a informací.

Příběhový základ hry byl – jak se ostatně stalo zvykem – znovu postaven okolo religiózních základů. Jenže George Stobbart už není ve formě jako dřív a zápletka s dámou v ohrožení zavání s každým dalším opakováním nedostatkem tvůrčí invence. Jako by to i hra sama přiznávala a spletitý děj nabírá na obrátkách až po několika hodinách hraní, aby v závěru odkryl karty v nervy drásajícím finále, které vyznívá naprázdno. Při hraní Angel od Death jsem si připadal jako na horské dráze: občas na vrcholu blaha řešením atraktivních hádanek, jindy jsem se potácel až ke dnu přesvědčením, že pan scénárista už dávno ztratil smysl pro dobrý vkus.

Přítulnost je ta tam

Nepochopme se špatně: hádanky, prostředí, to vše splňuje očekávání. Ztratil se ale nádech původních dílů. Snad za to můžou dialogy, které nedokázaly udržet křehkou rovnováhu mezi vtipem a napětím (humorné scény už nepotěší noblesou), možná nešťastně rozmístěná kamera. Jisté je, že čtvrtý díl postrádá přítulnost svých předchůdců, a nic na tom nespraví ani skutečnost, že je George stále tím milým a příjemným hrdinou jako v minulosti.

Angel of Death přesně odpovídá myšlence o „vzkříšení z mrtvých". Neprobouzí se však v živý organismus, spíše v tupou mumii bez duše a nápadu. Fanouškům žánru nabízí slušnou porci hádanek, nezaujatého hráče však těžko přesvědčí o svých kvalitách.

BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH **6,2** VERDIKT

- Povedené hádanky
- Atraktivnější děj zhruba od poloviny hry
- Přívětivé rozhraní
- Slabší příběh a zápletka
- Rozmístění kamery
- Nepovedené finále příběhu

Čtvrtý Broken Sword nenavazuje na kvalitu svých předchůdců, přesto se potácí (byť jen lehce) nad hranicí průměru.

> ČTVRTÝ DÍL POSTRÁDÁ PŘÍTULNOST SVÝCH PŘEDCHŮDCŮ

INFO

[Žánr] Adventura
[Výrobce] Revolution Software
[Vydavatel] CD Projekt
[Homepage] www.broken-sword.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 3 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Barrow Hill **7,7**
Dreamfall: The Longest Journey **8,0**
Paradise **6,7**

[CÍRKEV] Ó pane, v našem řádu se děje cosi nekalého

[OBLEČENÍ] Tričko, Georgi? Takhle mezicírkevní představitele jen těžko zapadneš

Kamil Gric, šéfredaktor „Zamiloval" si létání s Al Italia: buchtu a zmrzlinu jinde nedostane

DEFCON: EVERYBODY DIES

Nejdrsnější hra všech dob a přitom bez jediné kapičky krve

Studená válka se strategií vzájemného jaderného zastrašování byla podle některých názorů vlastně docela bezpečným obdobím. V okamžiku, kdy na sebe východní i západní blok mířil stovkami raket plných výbuchuchtivého uranu, si každý dobře rozmyslel, zdali se vyplatí riskovat konflikt, který by také mohl srovnat se zemí pár jeho vlastních měst a blízkého okolí. Co kdyby se však někdo v určité chvíli neudržel a zmáčknul červené tlačítko? Co by se stalo pak?

Z deníku poradce prezidenta

Buuuum! Z Londýna se rázem vypařily čtyři milióny lidí. No co, mohlo to být taky horší. Většinu dalších raket ale sestřelily nedaleké statické systémy a ponorky, které zkázu způsobily, už likviduje pobřežní flotila. Na oplátku ze tří odpalovacích zařízení líně vyplouvá mezikontinentální pozdrav směrem k Buenos Aires. A za chvíli k Mexiku dorazí letadlové lodě s ponorkami, aby upravily pořadí nejobydlenějších měst na světě. Jen aby se náhle neobjevili Rusáci u Varšavy, pořád jsou tam 3 miliony lidí, a to je sakra lákavý cíl…

Defcon je hodně morbidní hra. Podtitulu sice nelze z pravdivostního hlediska nic vytknout, přesto je poněkud divné, když na počátku každé hry dostanete k dispozici svůj kontinent, solidní arzenál jaderných zbraní a jasný cíl v podobě likvidace ostatních a obrany vlastních měst. Princip je zákeřnější o skutečnost, že není možné zvítězit s čistým štítem – vždy někdo zemře. A budou jich miliony. Slovy tvůrců: „V jaderném konfliktu prohrávají všichni. Jde ale o to, prohrát nejméně."

K tomu vám dopomáhá omezené množství jednotek a statických budov, které na začátku každé hry dostanete. Několik radarů, pár odpalovacích ramp (jež mohou fungovat také jako protiletadlová ochrana), letiště se stíhačkami a bombardéry, bitevní lodě, letadlové lodě a ponorky. Počet je pevně daný, vše musíte na začátku vyložit na stůl a nejen tímto Defcon připomíná šachy.

„Figury" se vzájemně doplňují a jedna je výhodnější proti druhé, která zase přebíjí třetí. Města jasně září na mapě světa a všichni zúčastnění dobře ví, že víc mrtvých = víc bodů. Pravidla jsou jednoduchá, ale stejně jako u šachů nelze jen s bojovým pokřikem a salvou pěšců vyrazit do připravené obrany. Je třeba kombinovat, analyzovat, prozkoumávat území soupeře, oslepovat jej likvidací radarů a pak náhle a tvrdě zaútočit.

Podpůrná pravidla (postupné zvyšování stupně nebezpečí, které odemyká nové možnosti, vrcholící povolením jaderných zbraní) perfektně stimulují atmosféru hry a eliminují vyčkávací typy. Kdo doufá ve vzájemnou likvidaci soupeřů a nezapojuje se do šarvátek, prohrává. Nezískává totiž body.

O nic jiného v Defconu nejde. Nikdo nikam nepostupuje, mapa je pořád stejná, pravidla můžete upravovat jen lehce (podobně jako v náhodných multiplayerových bitvách v každé realtime strategii) a po 15–40 minutách je všemu konec a čas na odvetu. I když jde primárně o hru pro více hráčů (2–6), zabavíte se i s počítačem ovládanými soupeři.

Defcon je typickou hrou s jednoduchými pravidly, ale obrovskými možnostmi jejich aplikace, díky které není vůbec lehké najít „vítěznou strategii". Každá válka je jiná a lidský faktor nevyzpytatelný. Zvládnutí bohužel nenapomáhá ovládání, které je lehce překomplikované a zabraňuje provádění koordinovaných útoků všem, kdo nesprintují s myší po stole rychlostí blesku. Ne nadarmo jsou šachy tahovou strategií… Defcon ale není určen pro masový trh a nadšenci se bez pomocných berliček určitě rádi obejdou. Ostatně ten, kdo rád mačká červené tlačítko, by měl disponovat nadprůměrnými schopnostmi.

DEFCON: EVERYBODY DIES **7,3**

VERDIKT

- Atmosféra
  Jednoduchá a funkční pravidla
  Spousta taktických možností
- Morbidní téma
  Složitost koordinovaných útoků
  Pro běžného hráče poměrně stereotypní

Jednoduché na pochopení, složité na zvládnutí a podivné na strávení. Nukleární válka je zajímavé téma, leč v případě Defconu je díky svéráznému zpracování odsouzené k pobytu mezi nadšenými stratégy. Běžný hráč se moc dlouho bavit nebude.

INFO

[Žánr] Realtime strategie
[Výrobce] Introversion Software
[Vydavatel] Není, online dist.
[Homepage] www.introversion.co.uk/defcon
[Minimální konfigurace] Procesor 600 MHz, 128 MB RAM, grafická karta na úrovni GeForce 2, 60 MB na HDD
[Lokalizace] Ne
[Cena] 14 eur (450 Kč)

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Chessmaster 10. edice **Nehodnoceno**
Joint Task Force **8,3**
Život za studené války **Nehodnoceno, ale rozhodně méně zábavný**

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Zabednil se doma a brání letní počasí do posledního dechu

inzerce »

LEGO STAR WARS 2: THE ORIGINAL TRILOGY

Nevšední kombinace univerza Hvězdných válek a dánské stavebnice LEGO si odnášela nejen dobrá hodnocení ze všech koutů planety, ale především uspěla obchodně. Ač šlo o titul zaměřený na dětské publikum, své příznivce si našel napříč všemi generacemi. Opravdové kvality ale vyplavou na povrch až později – až všichni vystřízliví z originality. Vývojáři z Traveller´s Tales se nicméně nebojí, krátce po vydání prvního dílu LEGO Star Wars začali pracovat na pokračování, které by mělo připomínat vybroušený diamant. Jinými slovy: převratných změn je málo a hra se soustředí spíše na vypilování chybek z minula a několik drobných inovací.

Těžké ovládání

První dojem však nikoho o chutnosti The Original Trilogy nepřesvědčí. Není divu, když sladký plod brání tvrdá slupka v podobě ovládání. Bez vysvětlení (a dokonce bez intra!) jste vrženi přímo do hry: nikdo vám neřekne kudy kam a nepomohou ani zkušenosti z předchozích dobrodružství. Čím to? Ovládat musíte současně dvě postavy, a to bez pomoci myši. Zavděk musíte vzít pouze klávesnicí, na níž je problematické ovládání panáka jednoho, natož dvou. Na vině však není hra samotná. Ovládání vůbec není složité – naopak je natolik primitivní, že byste problémy ani v nejmenším neočekávali. Kdyby byl přítomen tutoriál, je po problému.

V pozdějších misích je jednoduchost ovládání jen k dobru, navíc v nich můžete kdykoliv přepnout do kooperativního režimu. Do každého úkolu jsou vysíláni přinejmenším dva borci, při některých se jich dostane do akce až sedm.

Original Trilogy jde plně ve šlépějích prvního dílu. Čeká vás arkádová akce lehce šlehnutá s plošinovkou a jako bonus několik jednoduchých puzzlů. Vítanou novinkou jsou dopravní prostředky, které přímo souvisejí také s větší rozlohou levelů. Tentokrát se nebude bojovat v krcálku 10 × 10 metrů, připraveny jsou velké in/ex/(fox?)teriéry, v nichž rozhodně využijete připravená transportní vznášedla. Ke slovu se dokonce dostanou vesmírné lodě, což je v lego-provedení nevídaný zážitek.

S bonusy, ale bez RPG

The Original Trilogy zpracovává děj epizod IV–VI. V osmnácti misích se setkáte se všemi významnými scénami – osvobozováním droidů z Tatooine, bitvou na Hothu, navštíví vás Mistr Yoda a nakonec se utkáte se samotným císařem na palubě Hvězdy smrti. Fakt, že hra čerpá hned ze tří filmů, se pozitivně promítl do variability. A to ať je řeč o úkolech v misích, nepřátelích nebo klaďasech v hlavních rolích. Čeká na vás více než padesát různých postav, další lze importovat z jedničky. Každý je unikátem, což je opět patrné při animacích, které slouží k výpravě příběhu. Absence dabingu dává prostor vtipnému mumlání.

Kdyby vám padesátka postav nestačila, můžete si vytvořit vlastního lego-hrdinu. Bohužel můžete měnit pouze zevnějšek, žádné RPG prvky se nekonají. Podobnou přidanou hodnotu najdeme prakticky na každém kroku. Hra je přecpána bonusovými předměty,

> **„VAŠÍ SMRTÍ NEPŘÍTEL DOCÍLÍ TOHO, ŽE JE VÁM STRŽENA HRSTKA BODŮ, NIC VÍC. V MŽIKU SE OPĚT OBJEVÍTE ZPÁTKY NA BOJIŠTI"**
>
> **Ladislav Nosáková,** stálý spolupracovník Doupěte
> Dosud se nesmířil s koncem prázdnin

INFO

[Žánr] Akční adventura
[Výrobce] Travellers Tales
[Vydavatel] LucasArts
[Homepage] www.lucasarts.com/games/legostarwarsii
[Minimální konfigurace] Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 3,5 GB na HDD
[Lokalizace] Ne

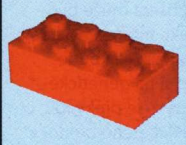
PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Lego Star Wars **7,4**
SW: KOTOR 2 **8,5**
Lego Racers **6,0**

KDE SE VZALO LEGO?

Lego Group se zrodila v roce 1932, kdy chudý dánský tesař z městečka Billund jménem Ole Kirk Christiansen začal vyrábět dřevěné hračky. Legendární Lego kostka však přišla na svět až po druhé světové válce, v roce 1949. Název Lego stvořil Christiansen z dánského výrazu „Leg godt!" (česky „Hraj si dobře!"). Ačkoliv Lego zprvu nezaznamenalo úspěch, dnes se jedná o jednu z nejznámějších a nejoblíbenějších dětských hraček.

Zdroj: Wikipedia



skrytými místnostmi a množstvím nepopsatelných drobností, kterých si ani nemusíte všímat. Ale můžete. Právě volnost je jednou z hlavních předností The Original Trilogy. Kampaní profrčíte za pár hodin, můžete si ji ale klidně protáhnout na týdny.

Pro děti od 3 do 99 let

Musíte ale počítat s tím, že je hra určena především dětem. Obtížnost některých úkolů je odrostlejším jedincům k posměchu a jen málokdy si mise žádají hlubší zamyšlení. Přímočarost však vynahrazují desítky zdánlivých drobností, které odvádějí vaši pozor-

nost (měnící se postavy v hlavní roli, neustálé střídání herního prostředí atd.). Jen málokdo si tak všimne, že vlastně pořád dělá totéž, jen v bledě-modrém/růžovém/hráškovém světle. Co už potěší méně, je fakt, že váš hrdina nemůže umřít. Alespoň ne plnohodnotně – smrtí nepřítel docílí toho, že je vám stržena hrstka bodů, nic víc. V mžiku se objevíte zpátky na bojišti. Děti si však stěžovat nemusí; pro ně je naopak jednoduchost vysvobozením před frustrací ze zákysů.

Velkou neznámou vám bude i po několika hodinách hraní umělá inteligence jak vašich svěřenců, tak nepřátel. Někdy se všichni chovají dobře – spolubojovníci se kryjí před útokem, bryskně opětují palbu a kryjí vás; protivník se vás snaží zasáhnout, reaguje na vaše kroky a jeho jednotky se také snaží o krycí palbu. Čas od času se však z nepochopitelného důvodu neděje to, co by mělo. Jindy složitý úkol získá status „udělám i levou zadní". Totéž platí o vašich jednotkách: znenadání se přestanou krýt a popadají jako přezrálé hrušky. Pár hodin betatestu navíc by nezaškodilo.

Technické zpracování je stejně roztomilé jako minule. Je radost dívat se na předměty složené z kostiček a hranaté hlavy postav. Do nové dimenze se dostaly dialogy a cut scény – přítomnost plnohodnotného soundtracku, který se dynamicky mění ruku v ruce s děním na monitoru, dokáže doslova divy. Hlavní je ale jiná radost – z hraní. A tu LEGO Star Wars 2 poskytuje ve velké míře. S hodnocením to přesto přehánět nebudu, všechny novinky jsou spíše kosmetického rázu.

LEGO STAR WARS 2: THE ORIGINAL TRILOGY

7,4

VERDIKT

- Volnost pohybu
- Nepřeberné množství drobností
- Hratelnost

- Minimum novinek
- Krátká herní doba
- Zpočátku ovládání

Kvalitní pokračování a nutnost pro fanoušky prvního dílu. Nekoná se sice revoluce, nicméně řada drobných vylepšení se počítá.

inzerce

10 let na Vašem břehu

vltava.cz
internetový obchod

THE SIMS 2: MAZLÍČCI

Woof! Meow! Squawk! Hiss! Have fun playing The Sims!

Psát o jakémkoli datadisku The Sims je jeden z nejnevděčnějších úkolů, které může herní recenzent dostat. Proč? Jak chcete napsat, že do hry přibyla hrstka vcelku banálních věcí, přitom to poměrně zásadně mění hratelnost, aniž byste vypadali jako schizofrenní pisálek - začátečník? Každopádně se o to pokusím, tak mi držte palce; konec konců jste to vy, kdo to bude číst.

Kolem pokračování revolučních Simíků se rozpoutal ještě větší přídavkový chaos, než tomu bylo u původní hry. Už tu máme tři plnohodnotné datadisky a k tomu dva prosté balíčky přídavků Pro rodinnou zábavu a Pro luxusní život – novinka do mechanismu ždímání peněz z fanoušků virtuálních rodinek.

Nejdříve jsme své neposedné človíčky mohli nechat studovat, a to přímo na Univerzitě, aby si následně mohli odpočinout Nočním životem. A vystudovaní a pořádně vybouření se pak vydali na dráhu Byznysu. Co teď? Je to jasné. Oči zkažené ze studia, játra zničená z nesčetných večírků a ztracené iluze i celkové vyčerpání z pracovního procesu chtějí lék – tím se stávají domácí mazlíčci.

Rozlučte se se svými Simíky, jejich životy postihne další rána osudu. Celé sousedství teď začne štěkat, mňoukat, kvičet, pískat a provozovat podobné nanejvýš pochybné zvuky. A jak! K limitu osmi Simíků v jedné rodině se přidal limit jiný – nanejvýš šest koček a/nebo psů (jako by už takové množství nebylo až až). K tomu ovšem nezapomeňte připočítat v podstatě neomezeně morčat, papoušků, myší a já-nevím-čeho-všeho-ještě. Začíná vám váš dům připadat jako zvěřinec? Není problém, otevřete si obchod se zvířaty.

V praxi zatím poslední přídavek k The Sims přináší „jen" zvířata a nevelké množství věcí s nimi souvisejících. Přibývá samozřejmě hrstka povrchů a tapet na zeď a podobných maličkostí. Už zvířata jsou ale takovým zásahem do hratelnosti, že to příliš nevadí. A zásahem v pozitivním slova smyslu.

Mazlíčky si můžete koupit v obchodě, adoptovat přes telefon nebo prostě donést nějakou opuštěnou němou tvář z venku. Největší radost ale je tvořit košišku nebo pejsánka stejnými nástroji, jakými vyrábíte Simíka. Infantilnímu šišlání se pak nevyhnete. Na výběr je spousta druhů, tvarů, barev, ovlivňovat můžete takové množství detailů, že stvoření kopie obludy, co vám běhá doma, je jen záležitost chvilky strávené s editorem. Až jste spokojeni, budete se zaklínat, jaký danajský dar jste své virtuální rodince dali.

Zvířátka nejsou přímo ovladatelná, ale mají charakter a dají se snadno ovlivňovat pomocí pochval a hubování. Při dostatečné péči si nakonec můžete být jistí, že zvířátko nezpůsobí žádnou neplechu, navíc vám třeba vydělá peníze prostřednictvím nějakého povolání. Ano, ta čtyřnohá příšera může být užitečná – třeba jako filmová hvězda, hlídač nebo záchranář. A až bude stárnout, zahrajete si na genetického inženýra a necháte se překvapit, co vznikne zkřížením flekatého buldoka a puntíkatého mopslíka. Jen kočkopes se vám ve hře nepodaří, asi na něj dojde v příštím datadisku.

Při ošklivém zacházení vám ale zvířátko může utéct, popřípadě je odebráno příslušnou službou. Překvapivě ale nemůže zemřít jinak než věkem – takže až celá vaše rodina bude hynout v plamenech, o zvířátka se nebudete muset bát.

Zdá se, že řada povedených datadisků The Sims 2 pokračuje. Zvířátka parádně oživí domácnost (a božsky umí cupovat novou koženou sedačku), jsou zpracována, jak jen detailně to jde. Přestože se to zpočátku nemusí zdát, nakonec si svůj dům bez kočičího předení a psího vrčení nebudete umět představit. Nádavkem dostanete několik nových skladeb, aby se vám herní soundtrack za hodiny hraní neposlouchal. Tak se hezky bavte.

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Zasněný romantik dychtivě očekávající barvy podzimu

> **CELÉ SOUSEDSTVÍ TEĎ ZAČNE ŠTĚKAT, MŇOUKAT, KVIČET, PÍSKAT A PROVOZOVAT PODOBNÉ NANEJVÝŠ POCHYBNÉ ZVUKY**

INFO

[Žánr] Simulátor života
[Výrobce] Maxis
[Vydavatel] EA Czech
[Homepage] www.thesims2.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1 GHz, 512 MB RAM, 32MB grafická karta, 1,5 GB na HDD (5 GB s původní hrou)
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 799 Kč

PLATFORMA:
PC, PS2, GC, PSP, NDS, GBA

KONKURENTI:
Nintendogs **8,6**
The Sims Unleashed **6,0**
Singles 2 **8,2**

[EGYPTSKÁ] Nesmí chybět ani exotické druhy koček a možnost jejich úplného přetvoření

THE SIMS 2 MAZLÍČCI — 8,2

VERDIKT

- Ohromná spousta druhů psů a koček
- Množství dalších zvířátek
- Výchova mazlíčků
- Mazlíčci mohou vydělávat
- Už jsem říkal, že můžete být vlkodlak?

- Kromě věcí pro zvířátka málo novinek do domu
- Výchova mazlíčků zabere Simíkovi všechen čas

Jestliže se vám líbí The Sims 2, bez datadisků nemůžete být. A Mazlíčci nejsou výjimkou.

FACES OF WAR

Jaká je pravá tvář války?

Za vznikem Faces of War stojí spousta nešvarů a nedorozumění. Realtime strategie situovaná do období druhé světové války měla původně vyjít pod názvem Outfront II a značkou Codemasters. Co čert nechtěl, vývojáři z Best Way nakonec dali přednost větší volnosti a stabilnějšímu finančnímu zázemí společnosti Ubisoft. Když se kouknete na okolní obrázky, zjistíte, že těch pár miliónů dolarů navíc hře očividně prospělo.

Jakže vypadá tvář druhé světové války? Každý z obrovské kopy titulů situovaných do tohoto období ji prezentoval jinak. Faces of War se zaměřuje na samotný závěr, váš boj tedy začíná až roku 1944. Autoři bohudík vynechali stokrát ohrané bitvy (Den D, Stalingrad…) a soustředí se na každodenní „šarvátky" ve městech, na venkově i v neprostupných lesích. Válečné útrapy si můžete prožít v kůži Spojenců, Němců a Rusů, přičemž na každou ze stran se váže vlastní kampaň. Žádné sbírání surovin či stavění základen, jen čistý boj!

Hra začíná ve chvíli, kdy dostanete na výběr mezi arkádovými a taktickými pravidly. Taktická jsou samozřejmě o něco těžší, ale upřímně – ať zvolíte cokoli, určitá arkádovost na vás bude z Faces of War dýchat neustále. Pod taktovku dostanete malou skupinku vojáků (většinou šest), které zvolíte velitele. Toho potom ovládáte přímo a udílíte přes něj úkoly ostatním. Dění se většinou odehrává v malých exteriérech, na druhou stranu díky tomu máte alespoň dobrý přehled nad bojištěm. Cíle misí nejsou kdovíjak nápadité. Taháte páprdy z problémů, kradete tajné materiály nebo třeba ničíte radiostanice. Nic, co by tu už několikrát nebylo.

Umělá inteligence vašeho týmu i nepřátel je jedna ze silných stránek hry, i když ani ta se nevyhnula několika přehmatům. Protivníci jsou úskoční a vychytralí. Brzy přijdete na to, že jediným klíčem k úspěchu je pomalý postup a využívání prostředí. Schovat se můžete prakticky za cokoli – za tramvaj, zídku, popelnice – a hra samotná

„GRAFIKA VÁM VYRAZÍ DECH. JAKO BYSTE SE DÍVALI NA AMERICKÝ AKČNÍ TRHÁK SE SCHWARZENEGGEREM V HLAVNÍ ROLI

vám to jen usnadňuje. Jakmile kliknete třeba na zídku, zobrazí se vám náhled rozložení vojáků a ti se automaticky rozeběhnou na svá místa. Problém nastává jedině v případě, když chcete posunout velitele jinam, a celý tým se vám kvůli tomu přeskládá. I tak se ale jedná o velice užitečnou pomůcku.

Každou mrtvolu můžete prošacovat a kořist rozházet spolubojovníkům do prostorných inventářů. Záporem Faces of War je příšerná linearita a velké množství naskriptovaných situací. Alespoň pár „spontánních" akcí by neuškodilo. Podivovat se budete také nad tím, jak samotný voják v pohodě ustojí salvu z kulometu nebo dokonce přímý zásah granátem. Mnohé přestřelky jsou v takových situacích až příliš jednoduché. Zato z fyziky a grafiky přechází oči. Perfektní vizuální kabátek jde ruku v ruce s reálnou fyzikou, díky které panáčci létají vzduchem, z domů se loupe omítka nebo se rovnou celé bortí. Jako byste se dívali na americký akční trhák se Schwarzeneggerem v hlavní roli. Kamera je řešena klasicky posuvem myší, přičemž se dá libovolně otáčet pohledem a zoomovat.

Titul obsahuje také propracovaný multiplayer s devíti módy (z nichž některé jsou rozhodně nekonvenční), který mu přidává další desítky hodin na trvanlivosti. Prostě a dobře; Faces of War není jen „tváří války", ale především tváří zábavné „lehce komorní" strategie, kterou si užijí i žánroví začátečníci.

FACES OF WAR 7,1

VERDIKT

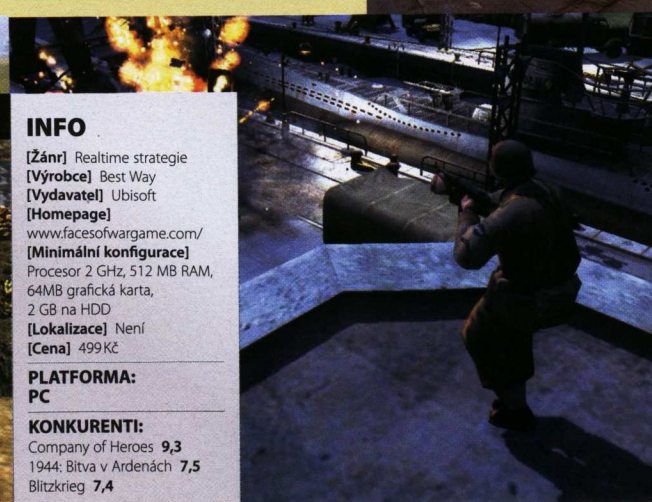
- Pěkný vizuální kabátek
- Dlouhotrvající hratelnost
- Mise z neznámých míst
- Plně interaktivní prostředí
- Multiplayer s devíti módy

- Naprostá linearita
- Většina situací je předskriptována

Propracovaná strategie, jež sice má své mouchy, ale ty brzy pustíte z hlavy. Podstatné je, že si ji mohou vychutnat i normální hráči, kteří neusínají ve vojenském mundúru a s plastovým tančíkem pod polštářem.

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Zahřátím březové kůry na 340 stupňů vzniká dehet…!

[JAKO KOČKA A MYŠ]
Vyhrála myš: nastavila pod mostem past (výbušninu), na kterou se kočka chytla



INFO

[Žánr] Realtime strategie
[Výrobce] Best Way
[Vydavatel] Ubisoft
[Homepage] www.facesofwargame.com/
[Minimální konfigurace] Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 2 GB na HDD
[Lokalizace] Není
[Cena] 499 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Company of Heroes **9,3**
1944: Bitva v Ardenách **7,5**
Blitzkrieg **7,4**

BAD DAY L.A.

Svět se bouří a my s ním

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 9/06

Když se v práci, škole nebo v osobním životě něco zrovna nedaří, říká se tomu lidově „den blbec". Známé pravidlo shodně s tím říká, že nikdy není tak hrozně, aby nemohlo být ještě hůř. A jelikož jsme národ škodolibý, každého potěší, že v metropolitním městě Los Angeles se opravdu hůř mají. Matka příroda řádí. Sesílá na místní domorodce meteority, obrovské přívalové vlny a další katastrofy (v čele s teroristy). Pohádka o bezdomovci, jenž spasí životy milionů nebohých, právě začíná.

Již první míse toho o hře nemálo prozradí. Negativní první dojem se vás drží jako holubí trus na košili až do konce hry. Po teroristickém útoku biochemickými zbraněmi vypukne ve městě chaos. Lidé začnou zmateně pobíhat, protože téměř vše je zničeno. Někteří jsou natolik inteligentní, že vletí přímo do ohně a začnou sami hořet, splašeně pobíhat s metrovým plamenem okolo těla a zapalovat další oběti. Ti nejhloupější spadnou do obrovského zeleného oblaka dýmu a stanou se z nich vraždící zombie.

Toto úvodní zadání má pro vás jasný výsledek: neomezený příval práce. Neustále musíte ničit (popřípadě hasícím přístrojem léčit) zombie, pomáhat zoufalým lidem a plnit další úkoly. Ty se povětšinou skládají z prozaického „jdi tam a zachraň uvězněné lidi / rukojmí, znič deset teroristů" a podobně.

V čem je vlastně problém? Bad Day L.A. není zase špatnou hrou, pokud se do ní příliš neponoříte. Náhle začnete zjišťovat, že obsahuje řadu chyb, jež celkovou hratelnost značně podkopávají. Umělá inteligence spoluobčanů je na bodě mrazu. Poletují neustále sem a tam a pletou se vám pod nohy.

Iritující je také jejich natvrdlost. Měl jsem zachránit pět lidí z hořícího domu. Čtyři z nich pochopili, že se musí evakuovat, jakmile uhasím požár. Poslední dívenka si však postavila hlavu a vydala se nejkratší cestou pryč. V cestě jí však stála zeď, což slečna odmítla reflektovat a po pěti minutách jejího neustálého cupitání před hradbou cihel (a v plamenech – děvče bylo asi z azbestu) mi nezbylo nic jiného, než celou misi kvůli jednomu podivnému úletu opakovat.

Mezi další nedostatky patří i přílišná linearita. Los Angeles je velké město, ovšem jak pro koho. Ve hře vede vždy k cíli jediná cesta ve stylu uzoučkých průchodů. Pokud se snad dostanete do rozlehlejší úrovně, postaví před vás hra opačný extrém. Nepřehlednost větších map je šílená a po přechodu z exteriéru do interiéru začne sáhodlouhé načítání.

Největší předností (a zároveň handicapem) Bad Day L.A. jsou humorné vložky. Ať už se jedná o in-game animace, nápisy na stěnách či bonusové předměty, vše se nese v lehce povzneseném stylu. Mnohým však může připadat obsažený vtip trapný. Ostatně jako hra celá. Jednoznačné zklamání.

BAD DAY L.A. **4,1** VERDIKT

- Specifický humor
- Originální nápad
- Zajímavé zpracování

- Specifický humor
- Příliš mnoho chyb
- Svazující linearita

Skvělý nápad utopený v přemíře chyb. Hru „zachraňuje" pouze specifický humor, který ale cílí na jasně vyhraněnou skupinu hráčů.

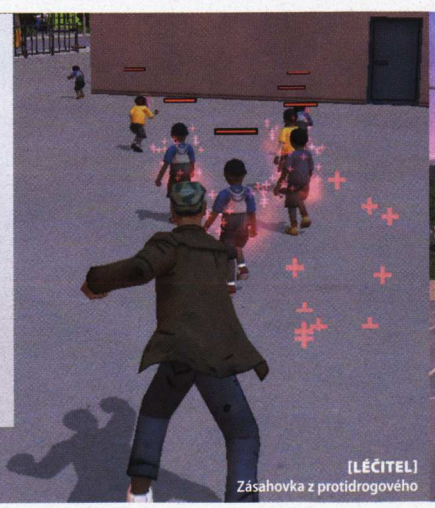
> **PO TERORISTICKÉM ÚTOKU BIOCHEMICKÝMI ZBRANĚMI VYPUKNE VE MĚSTĚ CHAOS**

INFO

[Žánr] Akční adventura
[Výrobce] Enlight Software
[Vydavatel] Hypermax
[Homepage] www.baddayla.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,2 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 899 Kč

PLATFORMA:
PC, XBOX

KONKURENTI:
GTA: San Andreas **9,0**
Carmageddon **8,9**
True Crime: Streets of L.A **8,0**



[LÉČITEL]
Zásahovka z protidrogového

[TANK]
Na tanku je každý generál

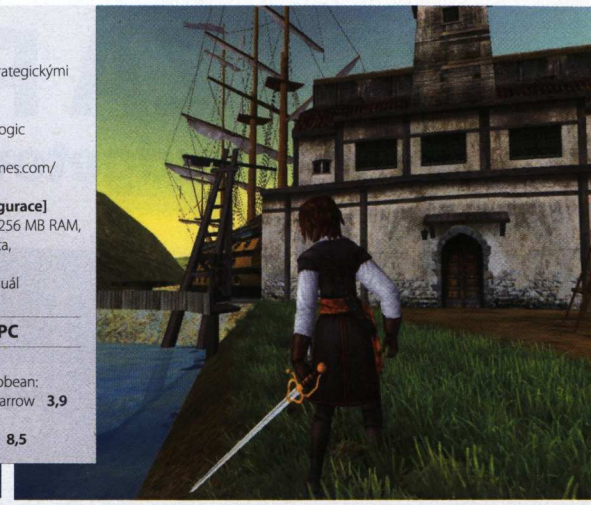
Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Honí holuby po náměstí

INFO

[Žánr] Akce se strategickými a RPG prvky
[Výrobce] Akella
[Vydavatel] Playlogic
[Homepage] www.playlogicgames.com/aopct/
[Minimální konfigurace] Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2 GB na HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 1 499 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Pirates of the Caribbean: Legend of Jack Sparrow **3,9**
Sea Dogs **8,0**
Sid Meier´s Pirates **8,5**



AGE OF PIRATES: CARIBBEAN TALES

Není moře bez bouří, stejně jako pirátů, co oko zamhouří

David Marák, stálý spolupracovník Doupěte
Nedokonalý perfekcionista a workoholik

Piráti z Karibiku hýbou světem. A sotvaže vyšel druhý díl filmu, na pulty obchodů se téměř současně dostala i dvě herní zpracování. O Pirates of the Caribbean: Legend of Jack Sparrow jakožto o adaptaci snímku Prokletí černé perly jste se mohli dočíst v minulém Doupěti. Jeho výsledné hodnocení s obtížemi dosáhlo k necelým čtyřem bodům, a tak nad ním povětšinou hráči mávli rukou. Nechali se raději hýčkat informacemi o Age of Pirates: Caribbean Tales, jenž se nám konečně dostal do rukou. Jak dopadl?

Jako sekera ke dnu?

Ani tentokrát jsme se nedočkali přepracování snímku PzK: Truhla mrtvého muže. Caribbean Tales nás zavedou do nelicencovaného pirátského prostředí s vlastním příběhem ve světě zmítaném násilím, ovládaným penězi a postaveném na obchodu. Sourozenci Beatrice a Blaze jsou od sebe vzdáleni na stovky mil. Každý z nich přitom vlastní útržek mapy s vyznačeným místem, kde je ukryt velký poklad. Ovšem jednu půlku bez druhé nelze použít, a obě sprízněné duše se tudíž musí shledat.

Záleží na vašem uvážení, zda se rozhodnete hrát za muže nebo ženu, rozlišnosti v odvíjení příběhu jsou každopádně minimální. Tak či tak vás nohy pokaždé zanesou na stejná místa, samozřejmě pouze budete-li se držet příběhové linie. V opačném případě lze bloumat světem, hledat nová dobrodružství, plnit vedlejší úkoly nebo být obyčejným podlým pirátem. Způsobů, jak si naplnit měch, je zkrátka mnoho. A mnoho je i možností, jak jej zase vyprázdnit – například kupováním lodí apod.

Námořní bitvy hry patří rozhodně mezi to nejzajímavější, co tvůrci stvořili. Boje mezi plovoucími koráby dají i těm nejotrlejším pirátům pořádně zabrat. Zničení protivníka totiž nedocílíte pouze obyčejným střílením z děl – důležité je taktizování, zabírání vhodných pozic pro útok a opatrné pronásledování nepřátel. Zapomenout se nesmí ani na nastavení stěžňů s plachtami, což v konečném součtu dělá z Caribbean Tales komplexní titul, který určitě nenadchne „příležitostné" hráče.

Na pevnině se to nehoupe

Mimo vodní radovánky si můžete vyrazit i na vandr po svých – kupříkladu do města za novými úkoly, do obchodů a jiných zařízení. Nečekejte však nic strhujícího. Propracovanost „suchozemského" života nedosahuje kvalit toho „námořnického", což platí i o soubojích s nepřáteli na ostří nože. Sice máte podle zkušeností k dispozici různé hmaty a útočná komba, ale bitvy přesto nejsou zábavné.

Při šarvátkách z očí do očí jsou zároveň bohužel nejvíce vidět chyby ve vizuálním zpracování. Engine poháněj ící Caribbean Tales je totiž navržen zejména pro zobrazování větších exteriérů, což se viditelně projevuje u mořeplavby. Krajina působí příjemným, pestrobarevnějším dojmem, hladina moře odráží odlesky zapadajícího slunce atd. Jenže, přesune-li se kamera do snímání z pohledu třetí osoby, krásný sen se změní v nepříjemnou noční můru. Postavy jsou krkolomně naanimované, místy až příliš hranaté, textury „povrchní" a samotný design prostředí ledabylý…

Caribbean Tales je ale přesto počin nevšední, snažící se zanést znuděnou hráčovu duši do víru bojů na moři i na souši. Chcete-li titul, jenž vám umožní vžít se do role piráta se vším všudy, nemusíte dále hledat.

> **NÁMOŘNÍ BITVY JSOU PROPRACOVÁNY DO NEJMENŠÍCH DETAILŮ**

AGE OF PIRATES: CARIBBEAN TALES **7,3**

VERDIKT

Mořeplavba
Nelinearita v postupu příběhem
Možnost stát se pirátem a legálně

Povětšinou nevydařená „hra" na souši
Postarší grafika
Špatná úroveň animací

Jako mince se dvěmi stranami působí Caribbean Tales na vodě a na souši. Zatímco plavba s loďmi strhne a nepustí z vln rozbouřeného moře, suchozemský život připomíná bytí opuštěného a znuděného trosečníka.

HRY ZA PAKATEL!

Recenze budgetových titulů

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Akční hry nemusí být jen obyčejné rubačky, jejichž nejpestřejší částí je sto a jedno kombo pomáhající vám sprovodit nepřátele ze světa. Akční hry mohou být plné kousavých hlubokých myšlenek, zmatených hrdinů i zvláštního pátrání za poznáním sebe sama. Hrdinové předchozích dílů série Blood Omen, Kain a Raziel, se tentokrát setkávají oba v jedné hře, aby každý ve svém světě řešili otázky osudu, náhody a vůle.

Boj zpestřuje charakter obou. Raziel je požírač duší, Kain upír, a tak oba desítky nepřátel vítají – představují pro ně totiž vítané doplnění hladiny života. Defiance není jen o boji, dočkáte se i logických hádanek a bohužel také zákysových míst. Největším balvanem úrazu je však kamera, která se chová jako typická představitelka kategorie „nepovedené konverze". Skáče, otáčí se v nejnevhodnějších momentech a dokáže zkazit zážitek z netradiční akce.

[Platforma] PC, PS2, Xbox [Žánr] Akční adventura [Výrobce] Crystal Dynamics [Vydavatel] Cenega [Rok vydání] 2004 [Lokalizace] Manuál [Cena] 299 Kč **6,9**

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

I když možná neznáte svět Warhammeru nebo nejste obdivovateli sci-fi, Dawn of War by měl být pověstnou výjimkou. Ne kvůli grafice nebo snad české lokalizaci (byť kvalitní), ale především pro obecné kvality této povedené realtime strategie. Čtyři rasy zde představují čtyři různé světy, které ale chtějí totéž – porazit na bojišti ostatní.

V zajímavé singleplayerové kampani se ujmete pouze role vesmírných mariňáků. Příběh je sice povedený a rozhodně se vyplatí nechat se jím vést, hlavní síla Warhammeru se však skrývá v multiplayeru, kde teprve oceníte skvělé vyladění schopností a sil znesvářených stran. Různorodí nepřátelé, jednoduchý a přitom akční koncept hry založený na postupném ovládání strategických bodů, z nichž armádě plynou suroviny, zajímavé jednotky – to vše zapříčinilo velkou oblibu hry až do dnešních dnů.

[Platforma] PC [Žánr] Real-time strategie [Výrobce] Relic Entertainment [Vydavatel] CD Projekt [Rok vydání] 2004 [Lokalizace] Kompletní [Cena] 199 Kč **8,8**

CHRONICLES OF RIDDICK

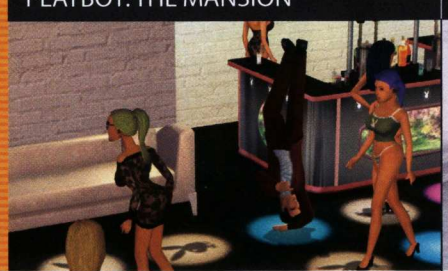
Zachraňovat státy či planety? Pche. Chránit prezidenty? Nuda. Správný hrdina zachraňuje především sám sebe. Vin Diesel se v roli nepolepšitelného kriminálníka právě dostává do nejtěžšího vězení, odkud není úniku. Pochopitelně jen do té doby, než se ovládání životních osudů gangstera dostane pod vaši myš a klávesnici.

Chronicles of Riddick je atmosférickou akční střílečkou, která se úspěšně vyhýbá většina klišé, nejen po stránce příběhu, ale třeba také výběrem zbraní, mezi nimiž dlouhou dobu strávíte například se šroubovákem, nožem či jinými zbraněmi na blízko. Zajímavé jsou (v kombinaci se schopností hlavního hrdiny vidět dobře ve tmě) i stealth pasáže. Přičtěte si k tomu komunikaci s postavami, plně zapadající do atmosféry hry, skvělou grafiku a množství zbraní a vyjde vám Chronicles of Riddick – zajímavá a netradiční akce za skvělou cenu.

[Platforma] PC [Žánr] Akce [Výrobce] Starbreeze [Vydavatel] CD Projekt [Rok vydání] 2004 [Lokalizace] Titulky [Cena] 199 Kč **8,6**

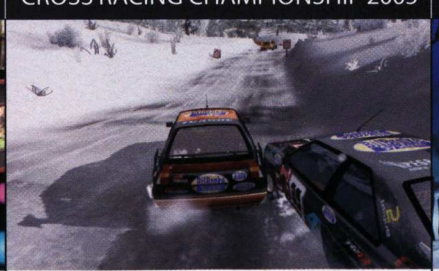
Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Zabedněl se doma a brání letní počasí do posledního

PLAYBOY: THE MANSION



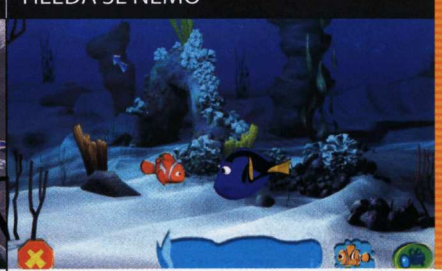
Kvalitativně rozpačitá budovatelská strategie vás zavede do lechtivého světa magazínů pro pány.
[PC] [Playman] [299 Kč]

CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005



Zajímavé závody, odehrávající se většinou na nezpevněných cestách.
[PC] [US Action] [299 Kč]

HLEDÁ SE NEMO



Disneyova pohádka pro nejmenší na motivy známého filmu.
[PC] [CD Projekt] [199 Kč]

KONZOLOVÉ RECENZE

Nahráváme současným konzolovým hitům

82 SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
PC | PS2 | PS3 | XBOX | XBOX 360 | GC | WII

84 OKAMI
PS2

86 YAKUZA
PS2

87 METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
PS2

88 RIDGE RACER 2
PSP

KAREL KALIŠ
vedoucí konzolové sekce

PRO PS3 ALEJÍ ROZKVETLÝCH JABLONÍ

Poněkud poetický podnadpis má ryze logické vysvětlení – očekávaná next-gen konzole Playstation 3 se do Evropy dostane až na jaře. Důvod je prostý, Sony se nedostávají modré diody, které platí za kritickou součást mechanik Blu-Ray. Navíc ani v Japonsku a Spojených státech nemůžou jásat, protože v den launche bude k dispozici pouze sto tisíc kusů konzolí pro zemi vycházejícího slunce a čtyřnásobek pro USA. Sony si sype popel na hlavu, Microsoft si mne ruce. Letošní Vánoce se tak stanou spíše bojištěm pro Xbox 360 vs. Wii. A aby problémů pro Sony nebylo málo, klesly akcie společnosti o 2,75 % jako následek zprávy analytiků o problému s přehříváním konzolí na TGS. Ovšem to Sony kategoricky popřelo a vysvětlilo, že za vším stojí souhra nadměrného tepla na výstavišti, plastové vitríny na uchování PS3 v bezpečí a chyby v kódu nekompletních verzí her. V domácnostech podobné problémy nehrozí. Což potvrdili i redaktoři časopisu PSM3, kteří měli možnost vyzkoušet si konzoli v redakci a nemohli si vynachválit tichost přístroje a bleskové nahrávací časy.

KONZOLOVÉ RECENZE

Když se řekne stealth akce, polovina hráčů si vybaví zarostlou bradu Solid Snekea, ta druhá zase tři zelené oči Sama Fishera. Metal Gear Solid vs. Splinter Cell, východní mentalita vs. západní mentalita, kdo se stává vítězem v boji plížících se hrdinů? Hráči. Na následujících stránkách má sice duel Double Agent kontra Subsistance svého vítěze a poraženého, ale vy si můžete vybrat z těchto bezesporu skvělých dílek dle svého srdce.

I když souboj stealth akcí tomuto číslu Doupěte dominuje, vavříny nakonec sbírá někdo úplně jiný – bílá vlčice. Okami vtrhlo do redakce se silou uragánu a nechalo nebohé redaktory se zasněným výrazem v očích. Natolik nás výlet do pastelově mýtického Japonska uchvátil. Ostatně přesvědčte se sami v recenzi. Ačkoliv se v září Okami trochu ztrácejí, rozhodně si svoji pozornost zaslouží i gangsterská Yakuza a závodní klasika Ridge Racer 2.

[82] SC: DOUBLE AGENT

Dvojí identita, dvojí hratelnost?
| PC | PS2 | PS3 | Xbox | Xbox 360 | GC | Wii |

[85] OKAMI

Japonská umělecká nádhera
| PS2 |

[86] YAKUZA

Východní GTA
| PS2 |

[88] RIDGE RACER 2

Závodní legenda se vrací
| PSP |

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Stárnoucí agent odmítá jít do důchodu

Jméno: Sam Fisher
Věk: Zachovalý padesátník
Profese: Elitní agent
Preferovaný oděv: Cokoliv přilehavého s kapsami na pojmutí obsahu menšího muničního skladu
Zadržené předměty: Sluneční brýle, elektrický obušek, multifunkční puška SC-20K, organizér Nokia a láhev vodky maskovaná za granát

Podezřelý subjekt byl nalezen opilý pod obraz před místní putykou, kterak se krčí za kontejnerem a řve po policejním strážníkovi, že ho zatraceně nemůže vidět, neboť ho kryje stín vrhaný pouliční lampou. Následující řádky jsou výtahem z výslechu, jejž se podařilo realizovat na stanici za doznívající asistence alkoholu.

SAM FISHER: „Udělali mi to zase! Už počtvrté v horizontu tří a půl let mě vystavili na odiv miliónům hráčů nějakých pitomých her, kteří si z mé profesionální práce dělají maškarádu. Takhle se nedá pracovat! Moje zaměstnání je již od první velké operace pořád stejné, až se z něj stala rutina – plížit se ve stínu (sakra, ten strážník mě opravdu neměl vidět!), odlákávat stráže, sem tam zaposilovat předloktí lámáním vazů a hledat cestu zamotanými prostorami vojenských základen a dalších míst plných zelené kůry mozkové. Naštěstí mě vedení zatím vždy poslalo do míst natolik exotických, že jsem vždy našel něco nového, co zahnalo stereotyp a nenechalo mě jít utápět žal do nejbližšího baru. Ani tentokrát tomu nebylo jinak. Minule jsem si mohl vybrat, zda se k cíli přišourám v podřepu chodbou, nebo tajnou ventilační šachtou. Nyní mě ale chlapci z NSA v čele s tím zavšiveným Lambertem skřípli mezi ozubená kola morálních voleb. Vydáš se cestou spravedlnosti, služby nebo osobního svědomí? Každý z desítek úkolů jsem mohl vyřešit po svém, což mělo vliv na další postup. Ale jak si má člověk proklatě zachovat zdravý rozum, když se má rozhodnout, zda zabít nevinného a zachránit si krk, nebo se postavit všem a vydat se na cestu psance? Kde je můj vodkogranát?!"

DETEKTIV: „Možná později. A jak to všechno začalo?"

FISHER: „Trochu originality člověče, nechcete se mě ještě zeptat, kolik je hodin? Dobře, nejdříve mě poslali na Island, abych si po boku zjevně umělé inteligentního agenta Jacka osvěžil základní principy, takže i kdybych byl úplný nováček, věděl bych co a jak. Dřina začala až pak. Oholili mi hlavu, šoupli do federálního vězení a na krk pověsili úkol sblížit se se členem teroristické skupiny Armáda Johna Browna. Pár hezkých chvil ve vězeňské sprše, požár, úprk a na konci tunelu základna Brownovy organizace. Musel jsem si získat důvěru a to je právě element, o který zde celou dobu běželo. Teroristé mi do PDA nainstalovali ukazatel reputace, a tak jsem mohl sledovat, jak má rozhodnutí ovlivňují náklonnost zločinců i NSA, a to prosím nezávisle na sobě!"

DETEKTIV: „Takže vás třeba teroristé poslali někoho zabít, abyste si u nich udělal jméno?"

FISHER: „Trefa! Ale tak jednoduché to nebylo. Co když vás pošlou odstřelit vysokého představitele NSA? Zradíte své šéfy, i když zároveň chtějí, abychom nevzbudili podezření u zlosynů? Neexistují zde kompromisy, jen osudové volby, které dále definují a neustále zužují cestu v dalších misích. Kdybych párkrát učinil nerozumné rozhodnutí a ztratil důvěru u obou organizací najednou, následoval by konec, musel bych se ponořit do meditací a za přeříkání mantry Load odčinit své hříchy. Nezbláznil jsem se jen díky tomu, že při troše uvažování se dalo najít únosné řešení, jak splnit poslání a zůstat člověkem. Například výletní loď – vyhodit ji do vzduchu i se stovkami civilistů? Nebo se je pokusit nejdřív jakýmkoliv způsobem dostat z paluby? Někdy se situace vyřešila sama a já byl jen divákem napínavého představení režírovaného osudem. Jindy mě NSA i Armáda

„VYHODIT DO VZDUCHU VÝLETNÍ LOĎ I SE STOVKAMI CIVILISTŮ NA PALUBĚ?

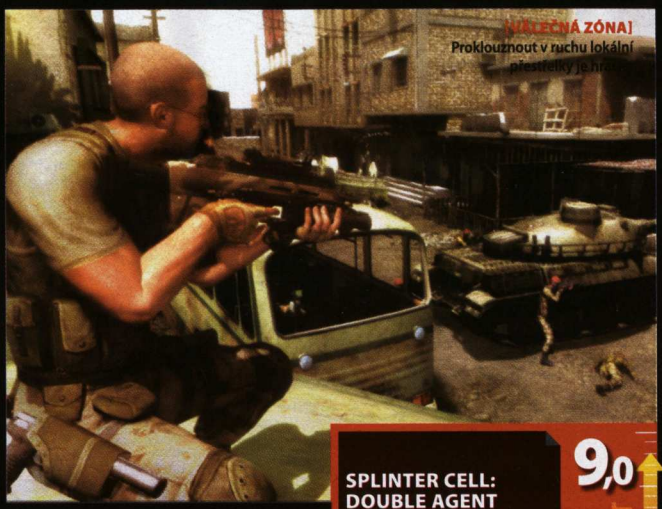
INFO

[Žánr] Stealth akce
[Výrobce]
Ubisoft Entertainment
[Distributor v ČR] Playman
[Homepage]
www.splintercell.com
[Cena]
1 799 Kč (899 Kč PC verze)

PLATFORMA:
XBOX 360, PC, PS2, PS3, XBOX, WII, GAMECUBE

KONKURENTI:
Ghost Recon:
Advanced Warfighter **9,2**
Prince of Persia:
The Two Thrones **8,2**
Splinter Cell: Chaos Theory **9,1**

Zapisovatelka nejmenované policejní stanice



[VÁLEČNÁ ZÓNA]
Proklouznout v ruchu lokální přestřelky je hr

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

9,0

VERDIKT

- Tísnivá dilemata při vykonávání misí
- Motivace ke znovuzahrání a zkoušení nových cest dějem
- Stará dobrá hratelnost minulých dílů
- Časté změny prostředí
- Fisher neoperuje jen v noci – nástup slunečních brýlí
- Špičková vizualizace

- Špatné rozhodnutí může po čase vést do slepé uličky
- Vlastní hratelnost takřka nezměněna

Co se stane, když starou dobrou akci Splinter Cell obohatíme možností ovlivňovat děj svými rozhodnutími? Double Agent je velice důstojnou odpovědí.

„NENÍ TO JEN HONIČKA NA KOČKU A MYŠ, ALE ORGANICKÝ PŘÍBĚH, KTERÝ REAGUJE NA AKTUÁLNÍ POSTUP A VOLBY

Johna Browna svázala časovým limitem a batohem plným dílčích úkolů. Nemohl jsem je ani náhodou stihnout splnit všechny a musel jsem si opět vybrat tu či onu stranu. Och, jak rád bych se vrátil a zkusil najít další možnosti řešení a případně po troše tréninku splnit všechny úkoly najednou a stát se opravdovým dvojím agentem. Detektivko, můžete mi přestat koukat do… hlavně toho tlumiče?!"

DETEKTIV: Nechte tu pistoli a šťouchněte do něj, usíná nám.

FISHER: „Hic?!"

DETEKTIV: „Od minula jste nějaký opálený. A kde máte termovizi?"

FISHER: „Rozvedli nás, previti, máme teď povoleno jenom několik společných hodin týdně. Místo ní mi na oči šoupli sluneční brýle. Aby ne, když jsem na akci nyní vyrážel mnohem častěji ve dne. Střílet proti slunci není žádný med, zatemnění obrazu se hodilo jako sůl, zejména v dezolátní Kinshase. Stíny byly tatam a na řadu přišlo alternativní vyhledávání cestiček mezi vojáky a polorozbořenými domy. Ze všech těch plošin a lanovek by mi měli uznat speleologické zkoušky. Ovšem ne že bych si nezastřílel, stará SC-20K se v některých částech světa dostala ke slušným monologům, jinde zase ustoupila do pozadí a řečnění přešlo na lezení v šachtách, vyhýbání se strážím a bezpečnostním robotům. Během plazení jsem taky pod pár postelemi našel slušnou zásobu vodky. Když jsme u toho…"

DETEKTIV: „Ne, jste zadržený, žádný alkohol! Můžete popsat prostředí, ve kterém jste operoval?"

FISHER: „Proklatě nejlepší kousky zeměkoule, jaké jsem kdy viděl! Tohle doma na nějakých vyčpělých konzolích neuvidíte, možná tak na tom novém Xboxu 360. Noční přelety nad městem hemžícím se životem, luxusní zaoceánský parník obklopený charismatickou tekutinou nebo ona Kinshasa vypalující jednotlivé cihly válkou poznamenaných staveb ostrými slunečními paprsky. Relativní šeď minulosti je pryč, nyní se operační důstojníci z NSA i Brownovy armády překonali nejvíce za poslední léta a naplánovali mi šťavnatou cestu kolem světa, na které jsem potkal nejen spoustu krků k zakroucení, ale rovněž civilisty, s nimiž ale nebylo moc srandy. Stvořiteli bychom měli všichni vystřihnout poklonu za finesy, kterak si zahrává s odlesky na hladině vody, lámáním světla přes led (plavání pod mrazivou krustou je obzvlášť adrenalinový koníček) nebo námrazou."

DETEKTIV: „Soudě podle hraček, které jste za sebou trousil, když vás táhli, jste asi fanda MacGyvera, že ano?"

FISHER: „Kapesní topinkovač? Aha, myslíte propagační PDA Nokia, kam se mi zaznamenávaly veškeré informace o misích i s jasným popisem, který úkol mi zajistí dobrou pověst u NSA a který u Brownova bratrstva. Užitečná věc, ale trochu zjednodušující. Kromě svačiny mi taky zabalili „standardizovaný balík pro tichou likvidaci (TM) " zvící omračovací obušek, sadu granátů, podvěsný granátomet a další prostředky, jež sadistovi jako já otevřely desítky cest k likvidaci strážných."

DETEKTIV: „Takže máte z operace dobrý pocit? Proč jste se tedy tak stál?"

FISHER: „Jo, šéfe, byl to zase krok kupředu, stará dobrá akce podepřená bytelnou berlí rozhodování se mezi úkoly a získávání důvěry dvou frakcí. Tentokrát to již nebyla jen honička na kočku a myš, ale organický příběh, který reagoval na můj postup a svým atraktivním zasazením mi ani na chvíli nedovolil zavřít víčka. Jenže stárnu. Klouby agenta rezavějí, práce je pořád stejná a těžko říct, zda dokážu předvádět nové kousky donekonečna. Každopádně teď to vyšlo, sem s flaškou!"

V tom do místnosti vtrhlo ozbrojené komando s odznaky elitní jednotky Ubisoft. Pár tupých ran, záblesky paralyzačních projektilů a šouravý zvuk odtahovaného těla. „Strčte ho do mrazáku, příští rok jde zase na scénu, tak ať vypadá zachovale," řekl temný hlas.

inzerce

Ateliér ALF
bezbariérová škola nových technologií a grafické výuky

www.artlanguage.org

hledáme partnery pro otevřenou školu

dobrovolníky
filantropy
i mecenáše

Studenti používají časopisy a knihy vydavatelství Computer Press:

Realizátor a partneři:

Finančně podpořeno:

[APORT] Amaterasu přes svou bílou barvu není domácí mazlíček

Hry JSOU umění

Japonská vesnice Kamiki žila v míru, než se nedaleko usídlil ohromný osmihlavý netvor Orochi. Nikdo si mu nedovolil odporovat, až do jednoho dne, kdy mu měla být obětována mladá dívka Nami. Odkudsi přiletěl podivný šíp a zabodl se přímo do domu, kde bydlela – to zlé znamení ovšem rozzuřilo mladíka jménem Nagi, který se rozhodl, že dívku netvorovi nevydá. Sám zamířil do Měsíční jeskyně, aby Orochiho zničil.

Mladík bojoval statečně, ale jeho zbraň nezmohla nic proti netvorovým šupinám, tvrdým jako ocel. Když Nagi klesl vyčerpáním, očekávajíc nevyhnutelnou smrt, odkudsi se přihnala bílá vlčice – ta samá vlčice, která se už dlouho potulovala po vesnici a okolí a lidé ji považovali za pomocnici Orochiho.

Souboj dvou zvířat byl nevídaný. Síle Orochiho se nemohlo rovnat nic, ale vlčice vždy jeho útoky dokázala odvrátit. Jednou povolala vítr, aby zažehnala netvorovy plameny, podruhé nechala ze země vyrůst ohromný strom, aby se skryla před Orochiho ničivými útoky. Ale ani božská síla na démona nestačila. Z posledních sil vlčice zavyla, až to zahnalo mraky skrývající měsíc. A chladné světlo jako by posvětilo čepel Nagiho meče a ten se vrhl do boje s novou silou, až mocného Orochiho porazil.

Vyčerpaný se vrátil do vesnice, která od té doby mohla žít v míru. Pro vlčici to byl její poslední souboj – před zraky vesničanů naposledy vydechla a oni na její památku postavili svatyni. Podobnou svatyni později dostal i Nagi a jeho meč. Od těchto událostí uplynulo už sto let a ten pravý příběh právě začíná.

Jiný svět

Pohádka? Ale jděte, takhle vypadá mytologie. A není zcela obvyklé, aby se předmětem hry stal mytologický příběh. Jenže Okami není rozhodně ničím obvyklým a jde jen o to, jestli její podivnost – ještě větší, než jsme u japonských příběhů zvyklí – dokážete přijmout a ponořit se do strhujícího vyprávění kolorovaného štětcem s inkoustem a nejpodivnějším vizuálním zpracováním, jaké jste kdy mohli vidět. Pokud to dokážete, získáte hru, kterou do poličky zařadíte mezi velikány, jako je Ico či Zone of Enders, a přesto budete mít pocit, že je možná malinko překonává.

Po dlouhém vyprávění sto let starých událostí zjistíte, proč jsou tak důležité. Kdosi neúmyslně osvobodil Orochiho ze zajetí a uvrhl celé Japonsko do moci démonů. Vesnice Kamiki je k tomuto vývoji netečná, chrání ji duše stromu, jímž kdysi sebe i celou ves zaštítila před mocí zla vlčice. Ale síla křehké dívenky, jež tuto duši ztělesňuje, je u konce. Proto se éterická bytost rozhodne probudit vlčici ze

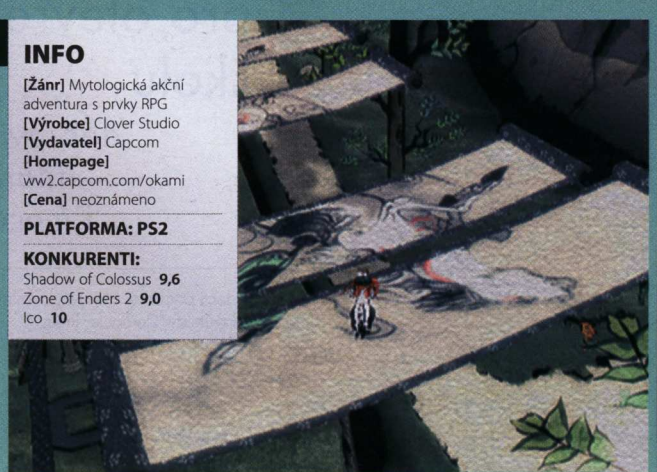
„PRAKTICKY KAŽDÝ SCREENSHOT Z OKAMI MŮŽETE POUŽÍT COBY POZADÍ PLOCHY A NIKDO VÁS NENAŘKNE Z NEVKUSU ANI HOLDOVÁNÍ KÝČI

INFO

[Žánr] Mytologická akční adventura s prvky RPG
[Výrobce] Clover Studio
[Vydavatel] Capcom
[Homepage] ww2.capcom.com/okami
[Cena] neoznámeno

PLATFORMA: PS2

KONKURENTI:
Shadow of Colossus **9,6**
Zone of Enders 2 **9,0**
Ico **10**



[POHÁDKA] Fantazie tvůrců nezná hranic

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Zasněný romantik dychtivě očekávající barvy podzimu

[FINISHING BLOW]
Stačí jeden tah štětcem a od nepřátel je pokoj na věky

spánku a ta jako Amaterasu, sluneční bohyně ve vlčí podobě, musí znovu získat všech třináct částí své bývalé moci a osvobodit Kamiki a posléze celé Japonsko ze spárů zla.

Nová kapitola do dějin umění

Věděl jsem, jak má Okami vypadat, ale nic na světě mě nemohlo připravit na to, jaké budou omalovánky známé ze screenshotů v pohybu. Šok z neskutečné nádhery, co se z obrazovky rozlila po celém mém pokoji, vzápětí následoval další z pojetí zvuku. V Okami nezaslechnete ani půl slova v některém známém jazyce. Podivné zvuky, vzdáleně připomínající zpitvořenou japonštinu, možná zprvu budou působit nepatřičně, nicméně bude trvat sotva čtvrthodinu a nebudete si umět představit jiný způsob dabingu. O dokonale zapojené orientální hudbě, zvládající lyrické okamžiky klidu stejně jako hrůzu útoku démonů, nemá cenu psát – slovy je lze beztak popsat jen stěží.

Malovaná grafika je propracovaná do neuvěřitelných detailů – vše do sebe perfektně zapadá a vypadá překrásně. Celkový dojem dokresluje spousta příjemných drobností – za kroky Amaterasu rostou ze země kytičky, postavy i zvířata jsou nádherně stylizované, animace jen podtrhnou váš dojem, že tohle nemá chybu. Prakticky každý screenshot z Okami můžete použít coby pozadí plochy a nikdo vás nenařkne z nevkusu ani holdování kýči.

Akční adventura? Sotva z poloviny

Zatím jsem však mluvil jen o šatech, do nichž autoři oděli koncept své hry. Co se však v této nádherné róbě skrývá? Říct o Okami, že je akční adventura, je přibližně stejné, jako říct o Ferrari, že je auto. Jistěže máte pravdu, ale o Ferrari ani Okami to nic nevypovídá.

V kůži Amaterasu proputujete snad celé Japonsko, možná tedy budete vděčni i za občas otravnou společnost malého tvorečka Issun. Nakonec jen díky němu se dozvíte základy – můžete běhat (a to docela rychle), skákat (docela vysoko), rýpat do země díry, použít zvláštní věc, co máte na zádech, jako zbraň, rozbíjet některé předměty… a především malovat.

Je celkem třináct tahů, jimiž použijete svoji božskou moc. Rovná čára rozsekne cíl na poloviny, trocha škrtání doplní chybějící věc (most přes řeku, vodu v té řece atd.), kruh na obloze promění noc v prosluněný den… možností je celá řada a je neskutečně příjemné odhalovat nové schopnosti a používat je ve hře. To je vedle uměleckého zpracování a osobitého příběhu další z faktorů, které z Okami dělají víc než jen jakousi hopsačku s vlkem.

Slzy smutku i štěstí

Během epického putování narazíte na celou řadu vesnic a jejich obyvatel, přičemž snad každá postava je zřetelně odlišná od kterékoli jiné. Stylizace je natolik výrazná, že nakonec netušíte, jestli je Okami ponurým příběhem o pokusu zachránit svět na pokraji zkázy nebo laškovnou groteskou v malovaném, až infantilním prostředí. Pravda je někde uprostřed – často se upřímně rozesmějete, abyste vzápětí svedli tuhý boj o šanci pokračovat dál.

S obtížností to ale není tak vážné. Ve skutečnosti jsou souboje poměrně banální, a pokud se vám nedaří, máte dostatek ovoce na vyléčení svých ran. A i když zemřete, obvykle se můžete opět nechat vzkřísit. Navíc velké části soubojů se můžete prostě vyhnout, pokud chcete. Výzva Okami spočívá jinde – v místy až adventurních úkolech, zadávaných okolními postavami, které mají nezřídka formu jakési minihry. A do toho se pořád příjemně plete štětec a jeho magická moc – řekl jsem už, že jediným stisknutím tlačítka se scéna změní do podoby pergamenu a pak stačí jen přidržením čtverečku a pohybem levé analogové páčky malovat?

Ganbaru

Okami není žádný drobeček. Dokončení hry vám zabere dobrých třicet hodin, ovšem při prvním zahrání to bude ještě o dost víc. A rozhodně je o co stát. Osobitý a spontánně originální přístup autorů je vidět na každém kroku – už jen třeba na zapojení RPG prvků. Ve hře není zkušenost ani klasické atributy: místo toho za plnění úkolů od prostých lidí získáváte jejich víru a díky ní můžete získat třeba více životní síly, větší zásobu inkoustu do štětce a podobně. Malý detail, avšak právě soubor malých detailů dělá velkou hru.

A Okami takovou velkou hrou je. Měl jsem ohromnou radost, že můžu na něco tak nádherného psát recenzi, ovšem záhy ji vystřídalo zděšení – jak mám psát o něčem, co nemůžu slovy popsat? Okami mi vzala dech a s vámi to nebude jiné, pokud máte alespoň trochu estetického cítění a smyslu pro příběh – což, když už jste dočetli až sem, zřejmě máte. Okami ještě nějakou dobu nebude u nás k dostání, ale až se objeví na pultech obchodů, přijde čas vzít si dovolenou: do rodiny PS2 her se narodil další killer-titul. Takže, jak praví mezinadpis, hodně štěstí.

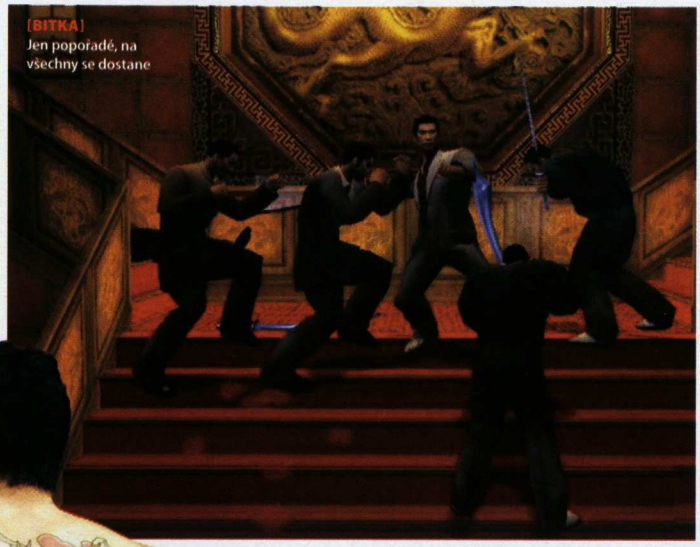
OKAMI **9,6**

VERDIKT

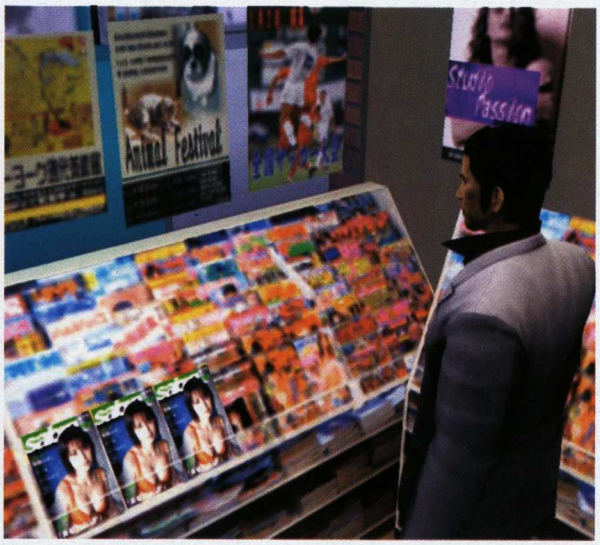
- Dech beroucí stylizace grafického zpracování
- Fantastický hudební podklad
- Úchvatný příběh z japonské mytologie
- Strhující a dynamická hratelnost
- Propracované postavy a spousta dialogů
- Malování štětcem

- Pod dokonalým zpracováním je „jen akční adventura"
- Dialogy mohou být občas příliš dlouhé

Poslední hřebík do rakve názorům, že hry nemají nic společného s uměním. Nejstylovější hra, jaká kdy spatřilo světlo světa. Fascinující pohled do japonské mytologie. Okami.



[BITKA] Jen popořádě, na všechny se dostane



Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte Procvičuje ruce v přípravě na příchod Wii

[ČASOPIS] Samý čuňačinky a Doupě nevidím

YAKUZA

Divoká jízda v syrovém nitru japonského podsvětí bez obav o prsty

Co víte o yakuze? Nic moc, co? Ti šťastnější (v případě citlivějších – nešťastnější) jedinci se s prostředím japonského podsvětí seznámili díky filmům (v druhém případě snad i úchylárem) režisérů Kitana a Miikeho. Zbytek zná o této mafii asi jen pouhé vzkazky, mezi než patří sekání prstů a obrovská tetování přes celá záda. Zatímco italskou mafii a pojmy jako omerta či lupara nemusíme představovat i díky hrám Godfather a Mafia, její japonský protipól a slova oyabun, kobun nebo yubitsume zaslechla jen hrstka z vás. Vše se ale může změnit pro nás tím nejpříjemnějším způsobem: na PS2 přichází akční Yakuza, která je světem japonské mafie prosáklá jak hamburger tukem.

V rychlém filmovém stylu vás hra uvede do děje. Ocitáte se v kůži sympatického gangstera jménem Kazuma Kiryu, který neváhá odsedět si místo kamaráda deset let v lapáku za vraždu, kterou nespáchal. Sotva za ním prásknou vrata vězení a Kazuma se ocitne na svobodě, po hlavě padá do zběsilého víru událostí, ve kterých figuruje mrtvý yakuzácký boss, ztracených deset miliard jenů, unesené děvče a další hrst drsných či podivných postaviček. Po dějové stránce se jedná o velmi povedené dílo plné zvratů a scenáristických salto-mortale, které vás dokáže spolehlivě přikovat k obrazovkám. Pokud dokážete akceptovat klasická klišé, dostane se vám filmového zážitku.

Další silnou stránkou hry by se mohla stát volnost vašeho konání, ale v tomto případě jde o pouhou iluzi. Pokud čekáte obrovské město ve stylu Shenmue či GTA, odměnou vám bude pocit zklamání. Pokud si od Yakuzy slibujete klasickou pouliční „beat'em'up" à la Double Dragon, připravte se na k zemi až zbytečně velký počet bojů, které se občas zvrhnou až v nevítanou nudu. Musím ale vyzdvihnout velmi podařenou prezentaci hry. Ulice nočního Tokia přímo tepají životem. Blýskavé neony lákají zapadnout do některého z bezpočtu barů, v hernách pachinka cinkají milióny kuliček, všude korzují davy lidí, zkrátka radost pohledět. Potěší i podařený dabing a ušim lahodící hudební doprovod, kterého ovšem mohlo být víc.

Čtrnáct hodin příběhem poháněné akce uběhne až na pár zaškobrtnutí jako voda, určitá míra volnosti též rozhodně potěší, ale zároveň je vidět určitá nedotaženost, jako by měli autoři rozmáchnuto k něčemu daleko většímu. Na druhou stranu je dost možné, že to ve hře neuvidíte, záleží totiž na tom, jak k ní budete přistupovat. Pokud chcete Shenmue 3, přijde rozčarování, jestli očekáváte silnou příběhovou akci, odejdete nezklamáni. Tak jako tak se však už nemůžu dočkat Yakuzy 2, která byla nedávno oznámena.

> **KAZUMA SE S NIČÍM NEMAŽE, KOP DO ŽEBER, RÁNA OBLIČEJEM DO ZDI, PECKA BASEBALLKOU MEZI NOHY**

šok. Hra vám k vyřádění dává malý fragment města, vlastně jednu čtvrť, ve které se po svých pobíháte sem a tam, mlátíte kde koho na počkání, to vše kvůli dalšímu pěknému filmečku a posunu v ději. Zároveň si však můžete odskočit splnit vedlejší misi, pokecat s ostatními postavami či si zahrát minihru jako třeba odpalování míčků, hraní na automatech nebo svádění dívek. Což zní skvěle, ale výsledek zpracováním ustrnul kus od cílové rovinky.

To platí i pro souboje, které dokáží na první pohled uchvátit svojí syrovou brutalitou. Kazuma se s ničím nemaže, kop do žeber, rána obličejem do zdi, pecka baseballkou mezi nohy… člověk hmouří oči a syká bolestí, jen to vidí. Na druhou stranu propracovaný bojový systém doplněný o RPG prvky sráží

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Sega
[Vydavatel] Conquest
[Homepage] yakuza.sega-europe.com
[Lokalizace] Ne
[Cena] 1 299 Kč

PLATFORMA: PS2

KONKURENTI:
Shenmue **Nehodnoceno**
Urban Reign **6,5**
Death by Degrees **7,0**

YAKUZA **7,7**

VERDIKT

- Atmosféra yakuzy
- Zajímavý příběh
- Brutální boje
- Iluze města
- Moc náhodných bojů
- Místy repetietivní

Brutální akce ze zajímavého prostředí, okořeněná pár RPG prvky a určitou měrou volnosti, se ukázala být vydatnou herní porcí zábavy. Ovšem k poslednímu pokušení gurmána stále něco chybí.

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Procvičuje ruce v přípravě na příchod Wii

INFO
[Výrobce] Konami
[Distributor v ČR] CD Projekt
[Homepage] www.konami.jp/gs/game/mgs3_sub
[Lokalizace] Žádná
[Cena] 1 299 Kč

PLATFORMA: PS2

KONKURENTI:
Metal Gear Solid **10**
Splinter Cell: Chaos Theory **8,8**
Alias **6,5**

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTANCE

Klenot vybroušený do nebeského lesku

Metal Gear Solid 3 se stal první hrou v historii časopisu Doupě, která si vysloužila absolutní hodnocení, a není se čemu divit. Strhující zápletka, vedle které vypadaly příběhy z ostatních her jako béčková leporela, úžasná filmová výprava, uším lahodící soundtrack, vypilovaná hratelnost přecpaná geniálními nápady…to vše smíchané do jedinečného herního koktejlu. Nyní se na pulty dostává, jak už je to u série zvykem, vylepšená verze hry s celou paletou skvělých bonusů. Nový… řekněme datadisk s podtitulem Subsistance navíc přichází na ne jednom, ani dvou, ale hned na třech discích! A to už se vyplatí. Hmm, a pak že prý reklama nemá negativní dopad na mentální zdraví. Zpátky k věci.

První disk nazvaný Subsistance nabízí původní hru v celé své kráse, kterou nyní ještě zdůrazňuje zcela nová kamera. Protože pokud by se dalo něco vytknout MGS 3, jednalo by se právě o systém fixních záběrů na lokace, který v prostředí husté džungle a při absenci radaru rozhodně nebyl tím pravým lískovo-ořechovým (natožpak čokoládovým nebo nugátovým). V Subsistance lze kameru volně natáčet prostřednictvím pravé analogové páčky, což hraní dodává na přehlednosti a komfortnosti. Pokud máte původní hru za sebou, schválně si ji zkuste projít ještě jednou a poznáte zcela nový zážitek. Už tak realisticky zpracovaná džungle dostává nový rozměr, který vás pomalu začne nutit odhánět imaginární moskyty před obrazovkou. Do děje tvůrci nezasáhli (nebylo proč), takže se opět připravte na chytrou a napínavou stealth akci, ve které si prožijete začátek legendy o Big Bossovi.

Persistance zní název druhého disku, jenž toho po obsahové stránce přináší nejvíce. Osobně mě nejvíce potěšily původní Metal Gear a Metal Gear 2: Solid Snake, tedy hry, které položily základní kameny kultu jménem Hideo Kojima a Metal Gear. Nejedná se o žádný remaky, ale původní verze se vším všudy, včetně grafiky s barvami, které by se snad daly spočítat na prstech jedné ruky, a pískajícím zvukem. Pro dnešní hráče možná nepřekonatelný archaismus, fanoušci série si určitě budou chtít prožít incident Outer Heaven na vlastní kůži. Na druhém disku dál naleznete zcela plnohodnotnou online hru s několika módy, spoustou známých postav a velmi chytlavou hratelností. Sice připojit PS2 k síti je problém vyžadující trpělivosti sto let mrtvého tučňáka, ale výsledek určitě stojí za to. Potěší i několik vtipných videí a mód Snake vs. Monkeys, které uzavírají obsah disku Persistance.

Na posledním disku jménem Existence není nic. Tedy nic, co byste si zahráli. Místo toho na něm najdete přes tři hodiny dlouhý film sestříhaný z animovaných sekvencí hry. Vše staví na pravidlech klasického celovečerního filmu, rozhodně se nejedná o pouhou nesmyslnou směsku scén, které nedrží pohromadě. Kromě filmu najdete na disku i trailer na MGS4, ale to už je opravdu vše. Celkově se MGS 3: Subsistance nedá nic zásadního vytknout. Díky bohatému obsahu se jedná o plnohodnotný a smysluplný přídavek do sbírky i pro majitele původního Snake Eatera. Nováčci pak získají možnost seznámit se a zahrát si, ne, spíše bych měl říct „prožít si", jedno z nejlepších herních dílek všech dob v luxusním balení.

> „REALISTICKY ZPRACOVANÁ DŽUNGLE ZÍSKÁVÁ NOVÝ ROZMĚR

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTANCE

9,2 VERDIKT

- Nová kamera
- Spousta bonusů
- Bohatá online hra

- Je to „jen obohacené" MGS3
- Potíže připojit se
- A to je všechno

Neexistuje rozumný důvod, proč nesáhnout po MGS3: Subsistance. No, možná to, že nevlastníte PS2. V opačném případě už ani minutu nepřemýšlejte a utíkejte do obchodu.

RIDGE RACER 2

Další lekce skvělé arkádové hratelnosti, nebo pouhé dejà vu?

Vychází v kontrastu se strategií Namca, které poslední dobou v případě platforem od Sony vydává nové díly série Ridge Racer pouze u příležitosti startu nové konzole. Jasné vybočení z řady. Ojedinělá událost. Říkejte tomu, jak chcete, ale Ridge Racer se opravdu podruhé řítí na PSP.

Na rozdíl od minula však nebudeme učůrávat blahem. Naopak: dojmy budou spíše smíšené, jásotu a potlesku ve stoje se autoři nemohou dožadovat. Problém není ani tak v tom, že není za co chválit. Jednoduše se mi nechce. Není důvod. Ridge Racer 2 je totiž kopií prvního dílu. Možná by se patřilo sarkasticky přidat přívlastek „sprostou". Lépe než tisíc slov vypoví o podobnosti okolní obrázky – počínaje menu a konče děním na trati zůstává vše na svém místě.

RIDGE RACER 2 JE KOPIÍ PRVNÍHO DÍLU. MOŽNÁ BY BYLO VHODNÉ SARKASTICKY DODAT: „SPROSTOU"

Takže vzhůru do opakování. Připraveny jsou tři základní režimy: klasický závod, duel a time attack. Největším žroutem času je pochopitelně kampaň, zde nazývaná jako World Tours. Nejde o nic jiného než pravidelné a dlouhotrvající dodávání motivace. Jezdíte po světě, vyhráváte nové tratě a ruku v ruce s nimi se rozrůstá také osazenstvo garáže. Postupně se propracujete z pozice amatéra (jednodušší tratě, pomalejší auta, menší nároky na jezdce) až ke statusu profesionálního závodníka (auta běžně jezdí rychlostí 300 km v hodině, každá chyba se tvrdě trestá).

S přísunem nových vozů a neustále rostoucích nároků souvisí změny v hratelnosti. Ne že by šlo o přímo drastické skoky – rozhodně se ale váš pocit z výhry v prvním závodě bude lišit od toho po třech hodinách hraní, kdy už budete mít pěknou řádku virtuálních kilometrů za zády. Opakování je nejen matkou moudrosti, ale i denním chlebem. Málokdy se vám podaří vyhrát napoprvé; inteligence protivníků je opět na slušné úrovni. Zajímavé přitom je, že repete téže trati nevadí ani podesáté. Pořád se budete bavit stejně. Ba co víc – opakování vás často vyhecuje k ještě lepším výkonům. Čím větší krajíc si ukousnete, tím víc vás hra pohltí.

Fajn, jenže nebylo to tak i minule? Neprožívali jsme před rokem totéž? Hratelnosti sice nelze upřít návykovost, kouzlo však ztrácí pro hráče znalé prvního dílu. Obměna vozového parku není na škodu a na několik chvil vás rozhodně noví miláčkové upoutají – ale nic víc. Totéž platí o nových závodištích. Nejde sice o jednovaječná dvojčata, blízký příbuzenský vztah je však cítit na sto honů. Ani grafika nedoznala změn. Ovšem to, co jsme minule považovali za dokonalé, nyní už tolik neláká.

Ridge Racer 2 není špatná hra. Vynést jednoznačný číselný verdikt je proto tentokrát nesmírně složité. Znalci jedničky budou mít slinu u pusy, když dám moc. Ostatní se budou divit, co ten recenzent dělal, že přehlédl jasně devítkovou záležitost. Jedno Namcu nemůžu upřít: kolem RR2 se budou opět vést vášnivé debaty. Z pohledu recenzenta je ovšem situace jasná. Mé oko sice ani tentokrát nezůstane suché – slzy však nebudou dílem radosti, ale zklamání.

RIDGE RACER 2 **7,1**

VERDIKT

- Dlouhotrvající hratelnost
- Pro nováčky neuvěřitelné množství možností
- Umělá inteligence protivníků
- Prakticky ani teoreticky žádné změny
- Grafika už není dokonalá
- Málo nových aut a tratí

Čtyři auta a šest tratí je na plnohodnotné pokračování ostudně málo. Pokud vás ale jednička minula, není lepší závodní volby.

INFO

[Žánr] Arkádové závody
[Výrobce] Namco Bandai
[Vydavatel] Namco
[Homepage] namco-ch.net/ridgeracers2_psp/
[Lokalizace] Není

PLATFORMA: PSP

KONKURENTI:
Ridge Racer **9,0**
Wipeout Pure **8,9**
NfS Underground Rivals **6,0**

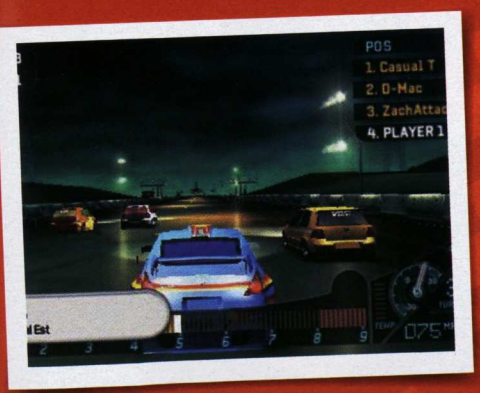
Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Zahřátím březové kůry na 340 stupňů vznítá dehet...!

HRY ZA PAKATEL!

Recenze budgetových titulů

NEED FOR SPEED
UNDERGROUND RIVALS

Známá závodní série se nevyhnula ani handheldu od Sony. Rivals jsou však celkově zmenšenou verzí svého vzoru. Zatímco standardní výbava titulů Underground obsahuje volně průjezdné město, v němž závodíte dle libosti a momentální nálady, na PSP se musíte spokojit se starším systémem nezávislých soutěží. Princip je však v zásadě shodný – procházíte závody, vítězíte a vylepšujete své auto jednou z tisíce tuningových součástek. Škoda, že je hra oproti svému velkému vzoru více omezená, ani hratelnost se nemůže rovnat například Ridge Racerovi, výsledkem je proto dílko jen lehce nadprůměrných kvalit, zato však za poloviční cenu.



[Platforma] PSP [Žánr] Závody ve městě
[Výrobce] EA [Vydavatel] EA Czech
[Rok vydání] 2005 [Cena] 799 Kč

7,0

CASTLEVANIA:
LAMENT OF INNOCENCE

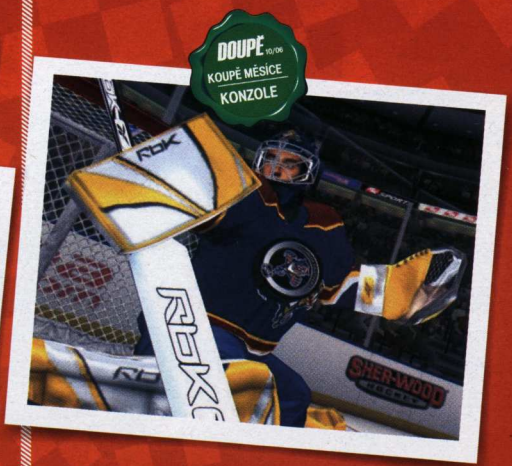
Legendární upíří plošinovka nezemřela spolu se slávou historických platforem, ale přežila do současnosti. Jedním z prvních pokusů o dobytí konzolí současné generace byla Lament of Innocence, která legendě přidala na třetím rozměru i kráse. Opět se v ní ocitnete v roli mladíka z rodu Belmontů, který se vydává na záchranu rodiny/království/světa, přičemž proti němu stojí armáda zrůd a samozřejmě nějaký ten upír. Lament of Innocence je plná akce a zběsilých soubojů, v nichž o zábavu není nouze. Mezi zbraněmi vyniká charakteristický bič, ovšem nechybí ani klasičtější nože, sekery či magická kouzla. Hra má rozhodně spád, bohužel přechodem do 3D jako by ztratila část své původní atmosféry.

[Platforma] PS2 [Žánr] Akční RPG [Výrobce] Konami [Vydavatel] CD Projekt [Rok vydání] 2003 [Cena] 499 Kč

7,5

NHL 2K6

Nejrealističtější hokej pod sluncem? Minimálně do vydání NHL 07 pro Xbox 360 ano. Série konkurující EA Sports nabízí na konzolích mnohem lépe zvládnuté chování puku, hráčů i věrnější podání hry samotné. NHL v jejím podání nabídne zajímavější situace, kdy hokejka a puk nejsou dva nerozluční přátelé, ale vlivem zásahů obrany/mantinelu/vlastní nedokonalosti se každý vydává na cestu vytyčenou Isaacem Newtonem a učebnicemi mechaniky. NHL 2K6 nabízí kompletní sestavy 30 zámořských týmů i všech důležitých národních reprezentací, nechybí ani historické výběry včetně fiktivních Dream týmů. Tvůrci mysleli i na chvíle oddechu – v party módu si můžete až se čtyřmi protivníky zablbnout v nejrůznějších dovednostních soutěžích.



[Platforma] PS2 (Xbox) [Žánr] Sport [Výrobce] Visual Concepts [Vydavatel] Cenega
[Rok vydání] 2005 [Cena] 999 Kč

8,9

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Zabedněl se doma a brání letní počasí do posledního dechu

FORD RACING 3

Čistě průměrný závodní simulátor zaměřený na produkty továrny Henryho Forda.
[PS2 (PC, Xbox, GC)] [CD Projekt] [499 Kč]

MONSTER HUNTER

Zajímavý nápad na loveckou hru, který však pokulhává díky špatnému hernímu systému.
[PS2] [Conquest] [399 Kč]

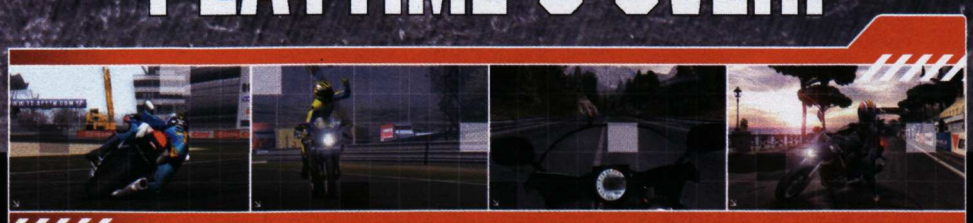
VIETCONG: PURPLE HAZE

Kvalitní česká FPS? To bohužel platí jen pro PC verzi střílečky z Vietnamu.
[PS2 (PC, Xbox)] [Cenega] [499 Kč]

super-bikes

RIDING CHALLENGE

PLAYTIME'S OVER!



SMS SHOP
+420 777 961 043
eshop.cinemax.cz

Pošli na číslo +420 777 961 043 SMS ve tvaru:
D10, PCSUBI, Příjmení, Jméno, Ulice č.p., Město, PSČ
D10, PS2SUBI, Příjmení, Jméno, Ulice č.p., Město, PSČ

HYPERMAX WWW.HYPERMAX.CZ

SMS pošlete ze svého mobilního telefonu. SMS odeslaná prostřednictvím internetu nebudou akceptovány. Na vámi uvedenou poštovní adresu bude produkt doručen dobírkou prostřednictvím České pošty. Cena je včetně DPH, za poštovné a balné účtujeme 85 Kč. Objednávky budou vyřízeny do 48 hodin. Objednávku můžete stornovat na telefonu +420 257 257 235. Cena SMS do sítě Vodafone dle běžných tarifů. Získaná data slouží pouze pro vyřízení objednávky a nebudou využita pro marketingové účely. Objednávky vyřizuje CINEMAX, s. r. o. Plzeňská 66, Praha 5, 150 00, info@cinemax.cz, www.cinemax.cz. Cena PC verze je 999 Kč, cena PS2 verze 1 499 Kč.

Vydává Lago srl. © 2006 Lago srl. Vyjmenuto Milestone. Všechna práva vyhrazena. Stroje, jména, značky a vyobrazení v této hře jsou obchodní značky nebo autorsky chráněné materiály jejich vlastníků. Všechna práva vyhrazena. Stroje v této hře se mohou lišit od skutečných v designu, barvě i výkonu. Nenapodobujte styl jízdy a pohyby, které uvidíte v této hře. Na skutečném motocyklu vždy jezděte bezpečně!

WWW.SUPER-BIKES.BLACKBEANGAMES.COM

PC DVD ROM

PlayStation 2

Black Bean
MILESTONE
DAINESE
RenderWare
Benelli
CAGIVA
DUCATI
Kawasaki
MAGNI
SUZUKI
TRIUMPH
VOXAN
YAMAHA

BONUS ZONE

Pro ty, co chtějí víc

HONZA MORKES
zástupce šéfredaktora

ÚTOK KARTIČEK

Setkání s legendárními hrami se do značné míry podobá natrefení na celebritu. Zážitek ve vás zůstane celý život. Pokud jste měli tu čest s první Civilizací, s úsměvem si jistě vzpomenete na souboje hranatých kartiček s pestrobarevným pozadím, které na obrazovce blikaly s frekvencí přímo úměrnou výkonu vašeho počítače. Čím rozsáhlejší část mapy jste odkryli a déle hráli, tím jelo vše pomaleji a po-ma-le-ji. Doby, kdy obzvláště vypasený software předbíhá standardní hardware, rozhodně nepominuly, čehož důkazem je i čtvrtý díl legendární hry.

Proto možná až teď přicházíte na chuť kouzlu nejnovějšího přírůstku do rodiny Civilizací. Nebo jste ji už dohráli (jakkoli je to v případě Civilizace protimluv) a myslíte si, že vám nemá co dalšího nabídnout? Chyba lávky! Komunita kolem série byla vždy silná, o čemž vás přesvědčí i rubrika Rozšířený zážitek. Desítky zajímavých módů, český národ do hry a jako malý bonus – recenze deskové hry. Je stejně dobrá jako její virtuální vzor?

TAM NA ZÁPADĚ

Vždy když se člověk podívá byť jen do sousední země, překvapí jej specifika tamního herního trhu. Nejde jen o klasické nadhodnocování domácí produkce. Zejména německý trh si udržuje dlouhá léta prazvláštní postavení, v němž na rozdíl od ostatních států dominují různé komplikované strategie, simulace a další podivnosti, které se o pár set kilometrů dál stávají takřka undegroundovým artiklem.

Němci se nemění. A tak i po letech hrají Settlers (jejichž remake právě vychází), oblíbili si i podivnosti typu The Guild 2, která je sice úžasně komplexní, ale také komplikovanou a nepřizpůsobivou záležitostí. Podobných úspěchů se dočkaly například série Anno a mnohé další. Ale abychom nedělali z našich západních sousedů jen podivíny – velkých úspěchů se zde pochopitelně těší i zavedené značky jako Sims, Harry Potter a mnohé další celebrity globálního herního nebe. Malá perlička na závěr – ve Švýcarsku se zase půl měsíce držel mezi nejprodávanější desítkou český El Matador.

BONUS ZONE
PRO TY, CO CHTĚJÍ VÍC

92 HITPARÁDY
NEJPOPULÁRNĚJŠÍ HRY U NÁS I VE SVĚTĚ. CO HRAJÍ V NĚMECKU?

93 HERNÍ KVIZ
JSTE NO-LIFER?

94 ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK
VŠE, CO JSTE POTŘEBOVALI VĚDĚT O CIVILIZACI 4

97 NOSTALGIE: ALBION
VZPOMÍNÁME, ALE NEPOHŘBÍVÁME!

98 NAOSTRO: JAN HLAVÁČ, BSA
VY SE PTÁTE, HERNÍ OSOBNOST ODPOVÍDÁ

100 FREEHRY
TY NEJLEPŠÍ HRY ZADARMO

101 HRY NA MOBIL
BAVTE SE I V AUTOBUSE!

102 HRÁČŮV RÁDCE
NA MAMUTY A DINOSAURY

103 BLOG
MODERNÍ OBSAH NA TRADIČNÍM MÉDIU

104 HARDWARE NEWS
MODERNÍ TECHNOLOGIE, KTERÉ ZAUJALY REDAKCI

105 JAK PŘETAKTOVAT GRAFICKOU KARTU
ZÍSKEJTE PŘIDANOU HODNOTU ZADARMO!

108 LISTÁRNA
VAŠE NÁPADY, DOTAZY, PŘIPOMÍNKY I... RECENZE

110 OBSAH CD/DVD
CREATURE CONFLICT – KONKURENTI PRO WORMS

[94] ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK

Civilizace 4 – přidejte si do hry český národ!

[98] NAOSTRO – JAN HLAVÁČ

BSA odpovídá na vaše dotazy!

[102] HRÁČŮV RÁDCE

Hry s dinosaury a oštěpy!

[105] JAK PŘETAKTOVAT GRAFICKOU KARTU

Získejte další výkon zdarma

HITPARÁDA

CO HRAJÍ ČTENÁŘI DOUPĚTE

HLASUJTE A VYHRAJTE DVOULETÉ PŘEDPLATNÉ DOUPĚTE S DVD!

HALF-LIFE: EPISODE ONE (A)

[Hodnocení] 8,5 (7-8/06)
[Počet kol] 2
[Hlasů] 21,8 %

FLATOUT 2 (B)

[Hodnocení] 9,0 (9/06)
[Počet kol] 1
[Hlasů] 20,5 %

TES 4: OBLIVION (C)

[Hodnocení] 9,4 (4/06)
[Počet kol] 5
[Hlasů] 16,7 %

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V (D)

[Hodnocení] 9,0 (6/06)
[Počet kol] 2
[Hlasů] 12,8 %

COMPANY OF HEROES (E)

[Hodnocení] 9,3 (10/06)
[Počet kol] novinka

GOTHIC 3 (F)

[Hodnocení] 8,1 (10/06)
[Počet kol] novinka

VYŘAZENÍ

5. EL MATADOR – 11,5 %
6. DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY – 6,4 %
7. KINGDOM HEARTS 2 – 5,1 %
8. THE SHIP – 3,1 %
9. LOCO ROCO – 2,0 %

VÝHERCE Z MINULÉHO ČÍSLA:
JAROMÍR MUSIL

CAESAR IV (G)

[Hodnocení] 8,7 (10/06)
[Počet kol] novinka

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT (H)

[Hodnocení] 9,0 (10/06)
[Počet kol] novinka

OKAMI (I)

[Hodnocení] 9,6 (10/06)
[Počet kol] novinka

DOUPĚ DODÁVÁ:

Tamriel už netáhne! Oblivion jste všichni dohráli, a tak se do čela vyšvihl známý antihrdina Gordon Freeman, následovaný bláznivými závody Flatout 2. Mezi vyvolenou čtveřici se zatím zuby nehty drží tahová bomba Heroes of Might and Magic 5. Tento měsíc to ale budou mít všichni díky nabité konkurenci těžší než obvykle.

NÁVOD, JAK HLASOVAT:

Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera DO22 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. Příklad: SOU DO22 D Adam Novák Brnenska 405 Praha 4 101 00.

■ Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

■ Uzávěrka vašich hlasů je 5. listopadu 2006. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

VELKÁ BRITÁNIE (24.–30. 9. 2006)

1. FIFA 07 (všechny platformy, 84 % na PS2)
2. Just Cause (PC, PS2, Xbox, Xbox 360)
3. Tiger Woods PGA Tour 07 (PC, PS2, PSP, Xbox, Xbox 360, GC)
4. Lego Star Wars II: The Original Trilogy (všechny současné)
5. Kingdom Hearts (PS2)
6. LMA Manager (PC, PS2, Xbox 360)
7. Company of Heroes (Mobily)
8. Cars (všechny platformy)
9. Project Gotham Racing 3 (Xbox 360)
10. New Super Mario Bros. (DS)

Zdroj: IC Games

USA – PC HRY (10.–16. 9. 2006)

1. Lego Star Wars II: The Original Trilogy
2. The Sims 2: Glamour Life
3. Company of Heroes
4. World of Warcraft
5. The Sims 2
6. Company of Heroes: Collector´s Edition
7. Warcraft 3: Battleches
8. Cars: Radiator Springs Adventure
9. Simcity 4: Deluxe Edition
10. The Sims 2: Open for Business

Zdroj: NPD

ŠVÝCARSKO A XBOX 360

1. NHL 07
2. Dead Rising
3. Saint´s Row
4. Test Drive Unlimited
5. Just Cause
6. Godfather: The Game
7. Lego Star Wars II: The Original Trilogy
8. Ninety Nine Nights
9. Moto GP Ultimate Racing Technology 06
10. Dead or Alive 4

Zdroj: AC Nielsen

NĚMCI JSOU STRATÉGOVÉ!

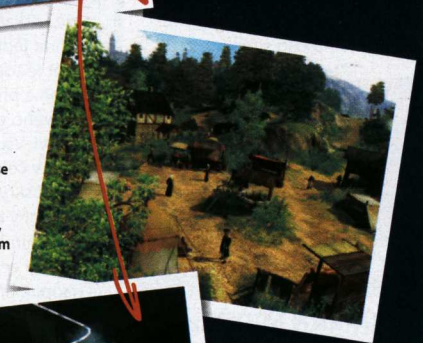
1. Aktuální remake legendárního druhého dílu Settlers nadchl naše západní sousedy stejně jako jeho předchůdce. Komplikované ekonomické zákonitosti, málo bojů a vypiplaná grafika jsou v dnešní době skoro raritou, a možná právě to stojí za úspěchem starého dobrého konceptu ve světě plném filmových lineárních rychlokvašek.

NEJPRODÁVANĚJŠÍ PC HRY V NĚMECKU

1. Settlers 2: Next Generation
2. The Guild 2
3. The Sims 2: Glamour Life
4. Paraworld
5. Doom 3
6. Lego Star Wars II: The Original Trilogy
7. Counter-Strike: Anthology DVD
8. Counter-Strike: Source
9. Sims Deluxe
10. Rome: Total War

Zdroj: Gfk

2. Guild 2, pochopitelně. Další skvělá hra, která nabízí ohromnou spoustu možností a vypiplávání svého rodu, do nějž ale proniknou jen jedinci se silnou vůlí. Těch je ale viditelně v Německu spousta, a tak jim nevadí ani nevyladěný kód hry, jenž trápí hráče častým padáním do operačního systému.



5. Možná se rádi bojí, možná jenom šetří. Němci každopádně Doom 3 kupují ve velkém, k čemuž je přimělo i nedávné umístění titulu do budgetové edice.

Kvíz

JSTE „NOLIFER"?

Všichni je známe nebo o nich alespoň máme určitou představu. Jejich kostra se již dávno zafixovala ve stavu sezení, od počítače/konzole se hnou, jen když opravdu dojde všechna potrava (včetně prolétávajícího hmyzu), a slovo „venku" je pro ně něco jako definice kosmického vzduchoprázdna pro ostatní jedince. Angličtina má pro ně přiléhavý název – nolifer, člověk bez života, trávící veškerý svůj volný čas u počítače. Jste jím také vy?

KDYŽ SE VRÁTÍTE DOMŮ, TAK

1. Odhodíte ledabyle tašku / kufřík do kouta, reflexivně startujete počítač a paralyzovaně zíráte na nabíhající systém. Je jedno, že od svého miláčka právě nic nepotřebujete, hlavně, že jsou prsty na klávesnici. **10 bodů**
2. Postaráte se o nutnou hygienu, pozdravíte domácí živočichy, připravíte jídlo apod. Ovšem vše děláte díky neznámému nutkání o něco rychleji než obvykle a zpomalíte až s usednutím k počítači. **5 bodů**
3. Věnujete se činnosti, kterou by každý vážený psycholog v huňatém roláku označil za normální. Až je opravdu všechno hotovo, napadne vás myšlenka, že počítač by byl dobrou relaxací. **0 bodů**

HRAJETE ONLINE HRY?

1. Ano, s mírou. Když si partner nebo rodina postěžují, že jim věnujete málo času, zanecháte svého koníčka, ovšem v hloubi duše jste stále ve světě jedniček a nul. **5 bodů**
2. Ano, kdykoliv to jen dovolí čas. Známosti s opačným pohlavím příliš nevyhledáváte, protože jen nabourávají průběh virtuálních výprav. A měsíční poplatky? Žádný problém, za co jiného bych utrácel peníze?! **10 bodů**
3. Onlinovky? Vždyť nezvládám hrát ani klasické hry, navíc za měsíční poplatky si v reálném světě mohu dovolit mnohem zajímavější věci. **0 bodů**

KDYŽ JSTE S PŘÁTELI

1. Jste konečně mimo počítač, nemusíte se starat o stav zásobníků a lékárniček, hurá! **0 bodů**
2. Nejraději byste si donesli notebook a komunikovali s nimi přes ICQ. **10 bodů**
3. Nevázaně se bavíte a komunikujete, nicméně nějakou náhodou vždy svedete řeč k počítačovým hrám. **5 bodů**

KDYŽ UŽ OPRAVDU NEMÁTE CO NA PRÁCI A NIC VÁS NEBAVÍ

1. Dokážete strávit hodiny u Hledání min ve Windows nebo jiné hříčky, jinak odcházíte léčit splín spánkem. **5 bodů**
2. Jdete do postele s knihou. **0 bodů**
3. Surfujete po stokrát prohlédnutých stránkách, opakovaně prohledáváte harddisk, zda se na něm samovolně neobjevilo něco zajímavého, ale v žádném případě nevstáváte od počítače. **10 bodů**

VYHODNOCENÍ

0 – 10 bodů Hraní berete jen jako odpočinek od starostí všedního dne, který prožíváte mezi živými lidmi.

10 – 25 bodů Máte vše pod kontrolou. Prozatím. Hraní vás baví, dokážete mu ovšem v případě potřeby říct dost. Jen vydržet a nepřekročit tenkou hranici k další kategorii.

25 – 40 bodů Tetování s nápisem „nolifer" vůbec není špatnou volbou, zaručeně vám sedne. Jen je na místě varování, že se po letech můžete probudit z herního tranzu a zjistit, že jste o mnoho věcí „tam venku" přišli.

ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK
Civilization IV

Civilizace je fenomén, který je nesmazatelným písmem zapsán do herních dějin. U příležitosti uvedení prvního datadisku Warlords pro čtvrtý díl hry jsme se vám rozhodli kromě jeho recenze naservírovat výběr několika povedených módů, tipy na zajímavé webové stránky a dokonce i pohled na deskovou verzi tohoto legendárního strategického skvostu.

ČESKÝ NÁROD

Bylo by hříchem hovořit o módech do čtvrté Civilizace a současně s tím nezmínit i český národ, jímž se dá původní hra obohatit. Pokud vás nudí horkokrevní Řekové nebo konzervativní Angličané, můžete si do hry naimportovat národ flegmatických Čechů. Jeho podoba samozřejmě odpovídá maximálně skutečnosti, tudíž se můžete těšit například na Karla IV., Tomáše Garrigue Masaryka mezi vůdci či husity mezi unikátními jednotkami. Rozhodně doporučujeme.

ZAHRAJTE SI!

REALISM MOD

Delší hry, propracovanější války a mnohem vytříbenější hratelnost. Přesně takové jsou v kostce hlavní rysy stále vyvíjeného módu Realism. Ten se – jak z názvu patrno – snaží oblíbenou strategickou hru připodobnit ještě více skutečnosti a reálnému světu. Především na vašich bedrech bude teď ležet mnohem více povinností, jelikož modifikace nabízí například rozsáhlejší přírodní zdroje, přírodní katastrofy, mění se systém obchodů, vyrovnávají statistiky jednotlivých jednotek, ještě více se prohlubuje diplomacie a spousta dalších věcí. Prohlašujete-li tedy o sobě, že jste hardcore stratég, tuhle modifikaci musíte mít. Ostatní raději ruce pryč.

XX CENTURY MOD

Pokud by se nějaká hra měla používat jako učební pomůcka, všichni do jednoho bychom zvedli ruku pro Civilizaci. Díky modifikaci XX Century se dostanete ke kompletní světové historii celého 20. století. Její autoři si pro nás kromě jiného připravili hned 32 civilizací, 49 vůdců, 43 jednotek a 13 technologií. Vlastní hra začíná v roce 1900 a počínaje tímto rokem si budete moci projít všechny zásadní události a seznámit se se všemi věhlasnými osobnostmi z minulého století.

EUROPEAN MIDDLE AGES 500–1500 AD

Pokud jste tak velcí fandové historie, že vám nestačí výše uvedená modifikace s 20. století, dozajista si vychutnáte dílko nazvané European Middle Ages 500 - 1500 AD. Sám název ostatně napovídá, že se jeho autor zaměřil na prezentaci událostí v období od roku 500 až do roku 1500 se vším, co ke středověku na starém kontinentu patřilo. Oproti původní hře bylo změněno nastavení zásadních věcí, počínaje novým technologickým stromem, přes inovovaný systém civilizací, nové jednotky, druhy povýšení, výzvy, budovy, až ke zcela novým zdrojům. Mód obsahuje kromě území Evropy i Blízký východ. Nabízená verze modifikace sice není finální a stále se na ní usilovně pracuje, nicméně již teď je skvěle hratelná a stojí za vyzkoušení.

FALL FROM HEAVEN II

Civilization IV jako temná fantasy hra? S modifikací Fall from Heaven II žádný problém! Události hry se začínají odvíjet krátce po skončení „ledového období", kdy byly tehdejší velké říše roztříštěny a nově vzniká spousta malých kmenů, jejichž cíl je většinou podobný – přežít, získat sílu a samozřejmě si naklonit jednotlivá božstva. Okolní svět je totiž nehostinný, plný nástrah a probuzení se do každého nového dne se rovná malému vítězství. Všude se potulují divoká zvířata v čele s obrovitými pavouky, kteří skrytě čekají v lesích na váš chybný krok. Jen na vás bude, jak se s nimi vypořádáte a zda zvolíte raději cestu tajemné magie, či naopak hrubé síly. Myslíte, že uspějete?

THE SECOND REVOLUTION

Teritoria Severní Ameriky se ocitla pod nadvládou ozbrojených rebelů. Ti si nárokují tamější území a snaží se svrhnout současnou liberální

ZAJÍMAVÉ STRÁNKY:

Czech & Slovak Civilization pages
civilizace.kvasha.net
Pokud byste hledali nějakou domácí stránku věnující se čtvrtému dílu výtečné Civilizace, mohli byste rovnou začít hledat jehlu v kupce sena. Stránek je totiž jako šafránu, přičemž ty nejkvalitnější se jmenují Czech & Slovak Civilization pages a je pod nimi podepsaný jistý Kvasha. Na jeho webu najdete sekce věnované jak třetímu, tak i čtvrtému dílu hry. Obsahu vévodí sekce novinek, v nichž najdete všechny nejzásadnější aktuální informace točící se okolo hry, seznam jednotlivých povýšení, odkaz na češtinu do hry, diskusní fórum a několik dalších zajímavých věcí.

Civilizace ve světě
Řadíte-li se mezi jedince, kteří se nespokojí s málem, doporučujeme jít surfovat na vlny zahraničních webů, které nabízí desítky kvalitních stránek věnovaných Civilizaci. Jen namátkou vybíráme některé zajímavé: **www.civfanatics.com**, **www.civilized.de**, **www.civilization4.net**, **www.civilization-4.de**, **planetcivilization.gamespy.com**.

Michal Ader, vedoucí sekce CD/DVD
Tichý blázen a milovník sychravého podzimu

vládu. Vaším úkolem pak nebude nic jiného, než se k jedné ze stran přidat a pomoci jí na cestě k vítězství. Jak autor modifikace uvádí, celý její příběh je sice postaven na základě fikce, nicméně najdete v něm mnoho odkazů na existující problémy. Snad právě proto jsou některými z vůdců například Fidel Castro nebo George W. Bush…

THE SONG OF THE MOON

Pamatujete si ještě na nepřímé pokračování Civilizace nazvané Alpha Centauri, kde jste opustili naši milovanou modrou planetu a přenesli se do vzdálených galaxií vesmíru? Něco podobného přináší modifikace The Song of the Moon, která se odehrává na povrchu Měsíce. K výběru je rovných 15 civilizací rozdělených do tří kategorií: vesmírní obchodníci, rebelské nezávislé kolonie a intrikářské multinárodnostní korporace. Měsíc můžete samozřejmě postupně kolonizovat, budovat na něm nejrůznější stavby, bunkry, bránit jej lasery před konkurencí, zkrátka a dobře zde najdete vše, nad čím srdce správného příznivce sci-fi zaplesá.

THE COLD WAR

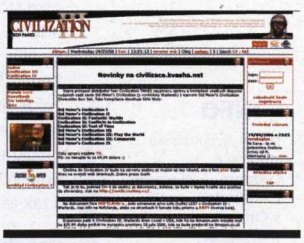
Studenou válku jsme tu měli coby akci v podání domácích Mindware Studios a nyní si ji můžete vychutnat i v rámci Civilization 4. Po aplikaci modifikace nazvané jednoduše The Cold War budete moci prožít na vlastní kůži celé období studené války. Navíc s několika změnami, které dostatečně prověří, jak velcí stratégové jste – jednotlivé tahy jsou totiž omezeny 30 sekundami, během nichž musíte učinit veškeré kroky. Celou hru by dle tvrzení autorů mělo být možné dokončit za nějakých 4–5 hodin a zhruba 300 tahů.

FEUDAL JAPAN

Jak přiznává autor této modifikace, strategický počin Shogun: Total War jej inspiroval natolik, že se jeho reálie rozhodl přenést do své oblíbené Civilizace. Tím pádem se dostáváme na konec 12. století do země vycházejícího slunce, kde bude vaším úkolem si v co nejkratším čase podmanit všechny protivníky a získat jejich území. Úkol to nebude snadný, protože na vás čekají různá překvapení, jako jsou například legendární samurajské jednotky. I když ty spolu s tamějšími lučištníky nejsou dostupné ihned od začátku hry, časem se k nim díky technologickému vývoji můžete dopracovat.

HARRY POTTER MODPACK

Lahůdka pro fajnšmekry! Jestliže patříte mezi fanoušky knih J. K. Rowlingové s Harrym Potterem v hlavní roli, nesmíte přehlednou modifikaci nazvanou prostě a jednoduše Harry Potter Modpack. Ta vám čtvrtou Civilizaci přemění v malé Bradavice. Po její aplikaci získáte přístup ke čtyřem tématickým civilizacím, které jsou inspirovány veleslavným světem čar a kouzel. Ve hře budete moci ovládat drtivou většinu postav z knih, Brumbála, Hagrida či samotného Harryho nevyjímaje.



C4EV2 MAP EDITOR

Už z názvu je asi každému patrno, že C4EV2 není další modifikací, nýbrž samotným editorem, který můžete využít k vytváření map pro čtvrtý díl Civilizace. Byť hra od prvního dílu prošla poměrně razantní obměnou grafického kabátku, ovládání vlastního editoru je skutečně intuitivní a po pár minutách se v něm vyzná i ten, kdo prozatím neměl s tvorbou map pro Civilizaci žádné zkušenosti.

CIVILIZACE
DESKOVÁ HRA

Američtí kluci umí. Vždycky uměli. Ať už dělali cokoli, přistupovali k tomu s vervou a vší parádou. Kde jinde by se zaoceánská fascinace dokonalým provedením věcí měla projevit víc, než právě v hrách? Amíci prostě milují spousty figurek, obrovské barevné mapy a házení kostkami. Jejich výtvory vypadají vedle skromně se tvářící, ale systémově vynimrané evropské produkce jako krásný nadupaný svalovec vedle obrýleného intelektuála. Oba mají něco do sebe, ale na toho jednoho se prostě dívá líp.

A Eagle Games dělají hry tak, abyste se s nimi třeba jenom mazlili. V těžké bedně Civilizace najdete nejenom na osm stovek figurek ze čtyř historických období (od bouchačů se štítem po tanky plus nějaká ta města), ale především herní plán velký tak, že pokud se vám vejde na nějaký stůl, bude to možná ten pitevní. Malíř Paul Niemeyer vyzdobil okraje mapy replikami největších uměleckých děl všech velkých civilizací, a tak je vážně se na co dívat.

Prachy a chlast – základ civilizace

Stolní Civilizace samozřejmě není Meierovo dílo, ten jí propůjčil pouze jméno a kabát. Má ji na triku Glenn Drover, který pro Orly vymýšlí většinu jejich rozmáchlých projektů. Drover si vzal z virtuální verze to podstatné – tedy pavouka technologického rozvoje, divy, objevování kontinentu a správu měst – a namíchal to do správně hratelného „boardgame" guláše. Až šest hráčů si na začátku rozhodí svoje první vesničky na hrací plán a s osadníky se začne rozlézat po kontinentech. Na něm jsou pomocí žetonů náhodně umístěny suroviny (železo, nafta, koně…), se kterými pak bude disponovat ten, kdo na nich postaví město.

Každé takové město má na své kartičce stanovenou produkci v penězích. Podle historické éry, ve které se hra nachází, se pak tato města mohou rozvinout až k metroplexům a produkci podstatně vylepšit. Všechna města začínají jako nešťastná – až na ta, která stojí na ložiscích diamantů a vinných sadech (znáte to, prachy a chlast už člověka rozveselí). Hráč pak může pomocí různých vylepšení, která dokupuje, jejich povahu měnit na šťastnou a pomocí technických zlepšení navyšovat produkci.

Láska a válka. Spíš ta válka

Peníze se samozřejmě dají utrácet všelijak. Nejlepší způsob, jak je mírumilovně rozházet, je pořizování technologií. Právě ty přinášejí do hry vylepšení, kterými se dopuje produkce měst, takže jedno je spojeno s druhým. Technologie na sebe navazují v rozvětveném pavouku, který nelze přeskočit, takže pokud chcete vymyslet Tisk, musí už být objeveny Teologie a Vzdělání. A ty se k vám dostanou skrze Filosofii a Mysticismus. Světové divy samostatně nestavíte, ale dostáváte je u patřičných technologií, které vám obvykle poskytnou dlouhodobou výhodu.

Nicméně válka je mocná čarodějka, a tak je vydírání sousedů pomocí klacku docela běžnou součástí politické kultury. Můžete si pořídit tři druhy jednotek – pěchotu, jezdectvo a střelce. Pokud se střetnou dvě armády, jejich majitelé z nich vždy skrytě vysunou jednu jednotku a postaví ji proti soupeřově. Pak se odhalí, čím kdo koho bacil. Tato šaráda je důležitá, protože jezdectvo má útočný bonus na pěchotu, pěchota na střelce a střelci zase na jezdectvo. Velitelé pak hodí počtem kostek, který se spočítá z kvality válčící jednotky a různých postihů či bonusů. Výsledný součet hodu rozhodne boj. Celé se to opakuje tak dlouho, dokud jedna ze stran nezalije poušť krví a útočník zvesela nenapochoduje do dobyté provincie.

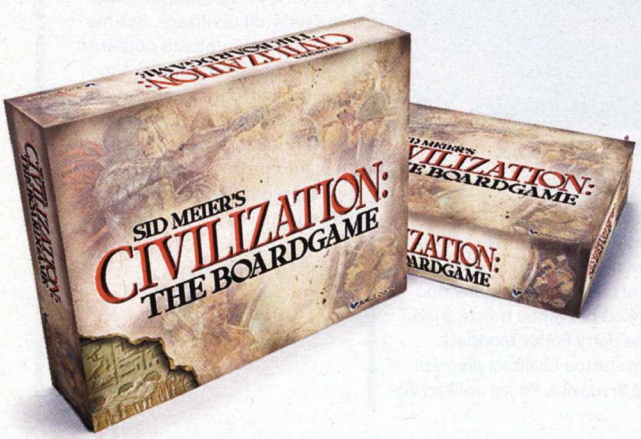
Víc hlav, víc konců

Civilizace neexceluje v počtu alternativních konců jen na PC. I v deskové verzi můžete vyhrát tím, že všechny okolo primitivně vyboucháte (Dobyvatelské vítězství), vystrašíte je totální vojenskou převahou (Vojenské vítězství), postavíte Spojené národy a zvítězíte jako politici (Diplomatické vítězství), nebo všechny převezete svými vesmírnými technologiemi a odletíte na kolonistické lodi k Alpha Centauri (Vesmírné vítězství). Volnost konce je skvělá už proto, že čtyři rozdílné strategie vedení hry celou partii nesmírně oživují. Délku, která se málokdy dá stlačit pod šest hodin, ale vydýchá pouze opravdový pařan. Civilizace je zkrátka pouze pro ty, kteří si chtějí užít komplexní, pomalou hru plnou politických jednání, válčení nebo poctivého farmaření.

David Binka

INFO

[Žánr] Budovatelská strategie
[Výrobce] Eagle games
[Distributor v ČR] Blackfire
[Homepage] www.eaglegames.com
[Pro] 2–6 hráčů
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 1 999 Kč

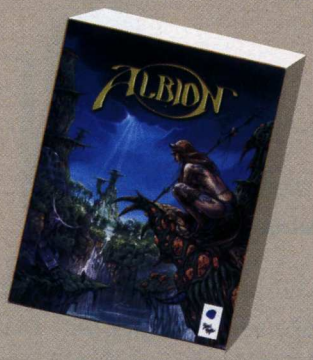


CIVILIZACE **9,5**

- Mapa
- Spousty jednotek
- Alternativní konce
- Občasná zdlouhavost

Civilizace je náročná hra pro ty, kteří si chtějí užít komplexní, pomalou hru plnou politických jednání, válčení nebo poctivého farmaření.

nostalgie



ALBION

Škrábat recenze do herního časopisu je snem spousty hráčů, jež ohromila vidina četných výhod. Ať již v podobě možnosti osahat si nové herní pecky dříve než zbytek hráčské obce nebo v podobě zástupu krásných fanynek, jež se vám na ulicích vrhají do náručí a žadoní o autogram na intimní část těla (třeba levý loketní důlek). S fanynkami možná přeháním. Zatím! Herní novinařina však má také svou temnou stránku v podobě nedostatku času ke hraní opravdových hitů. Příkladem budiž to, že jsem se do světa Tamriel ze hry Oblivion pořádně ponořil až teprve nedávno. Okamžitě mě začal fascinovat rozlehlý svět plný detailů a vnitřní logiky, ale po pár chvílích se potajmu připlížila tetička Nostalgie a s plným rozběhem mě nakopla do zubů tak, až mi vyhrkly slzy.

Vzpomněl jsem si totiž na zapomenutý a často podceňovaný RPG klenot – Albion. Kousek z dílny západních sousedů přinesl bezprecedentně nejlépe a nejživěji zpracovaný svět, v němž se dokázal vyhnout tradičním klišé běžných fantasy a jako bonus zabrousil do sci-fi škatulky. Hru totiž začínáte na palubě obří těžařské vesmírné lodi, mířící vstříc planetě doslova přecpané nerostnými surovinami. Coby průzkumný pilot Tom Driscolle máte za úkol ještě před samotným přistáním lodi dopravit na planetu xenobiologa, který má zabránit, aby kvůli těžbě nebyla stejně jako v minulosti zničena planeta obývaná inteligentní rasou.

Z rutinního letu na zdánlivě opuštěnou písečnou planetu se však vyklube největší dobrodružství Tomova života. Dochází k havárii, po které se hlavní hrdina i s kolegou dostává do péče podivné kočkoidní, ale přátelské rasy Iskai. Po měsíční rekonvalescenci, během níž se naučí i místní jazyk, vyrážejí hlavní hrdinové najít svoji mateřskou loď.

Už během prvotního seznamování s hrou na palubě vesmírné lodi Toronto odhalíte až maniakální důraz na detail, kterým je Albion protkán. Kajuty posádky jsou vybaveny do posledního kusu nábytku, do kapes si můžete nacpat příbory, kartáčky na zuby, mýdlo… desítky kusů harampádí, které v praxi nevyužijete. Ještě lépe vypadá samotný svět Albionu, rozdělený na několik světadílů a obývaný roztodivnými rasami. Každá má svůj unikátní styl života, hierarchii atd. Kupříkladu Iskai bydlí ve městech, která si nestaví, ale pěstují z rostlin. Fascinující je, nakolik se tvůrcům vše jmenované podařilo podmaňujícím, ale zcela logickým způsobem zakomponovat do jednoho celku.

Na každém rohu na vás v Albionu dýchne neskutečná uvěřitelnost okolního světa i dění. Členové vaší skupiny neustále komentují nové události, odchází a přichází, nenávidí se nebo naopak milují. Stejně živí jsou všichni obyvatelé světa. S kdejakým floutkem můžete zapříst rozhovor a strávit dlouhou půlhodinu rozebíráním všeho, co ani nemusí souviset s vaším dobrodružstvím. V takové hře vás pak nemůže překvapit fungující ekonomický systém, nutnost odpočinku a jídla, ubíhající čas apod.

Ale Albion není jen svět, ale hlavně hardcore RPG takříkajíc jako řemen. Boje probíhají na tahy a přes svá jednoduchá pravidla vyžadují velkou dávku taktiky. Samostatnou kapitolu tvoří podzemní kobky plné skrytých vypínačů, pohyblivých plošinek a spousty hádanek i drsných potvor. Jedinečnou se hra stala také díky využívání hned několika grafických zobrazení střídajících 2D a 3D. Rozhodně pak nesmím zapomenout ani na… Raději už končím. Nejlépe uděláte, když zapátráte v archivech a Albion uvítáte také u sebe doma: jedině tak se seznámíte s naleštěností tohoto herního klenotu.

5 DŮVODŮ, PROČ SE I DNES PUSTIT DO HRANÍ ALBIONU

Neskutečně obrovský a živý svět plný originálních ras, jako jsou Iskai žijící v jednotě s přírodou, či Keltové, jež se sem přenesli díky magickému portálu ze Země
Vtahující příběh, beroucí si prvky ze žánrů sci-fi a fantasy, plný překvapujících zvratů a prostý většiny klišé
Živoucí skupina, postupem času se k vám připojují různí hrdinové s vlastní osobností a historií, mají svůj názor a nebojí se opustit hlavního hrdinu, pokud k tomu mají důvod
Celá řada nápaditých dungeonů, které nejsou pouhým derivátem jednoho, ale neustále přinášejí nové prvky
Neuvěřitelně dlouhá hrací doba oscilující na hranici 200 hodin, navíc i při dalším hraní lze narazit na spoustu věcí, jež vám napoprvé unikly

INFO
[Žánr] RPG
[Výrobce] Blue Byte Software
[Rok vydání] 1996
[Kde sehnat] www.the-underdogs.info
PLATFORMA: PC

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Procvičuje ruce v přípravě na příchod Wii

JAN HLAVÁČ
Prodejce her

NAOSTRO

ČTENÁŘI NAOSTRO

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá. Tentokrát jste mohli položit jakoukoliv otázku tiskovému mluvčímu BSA, Janu Hlaváčovi.

[?] Můžete nám říct, co je hlavním cílem BSA? Většina čtenářů vás zná pouze jako bojovníka proti softwarovému pirátství. Je to jediné a esenciální, co BSA zajímá?

[!] Ano, to je náš hlavní cíl. Zasazujeme se o dodržování autorských práv k softwaru a vůbec o ochranu duševního vlastnictví. Usilujeme, aby každý respektoval fakt, že software je majetek jako každý jiný. Když někdo v obchodě ukradne láhev vína za padesát korun, tak ho společnost považuje za zloděje. Když ale někdo ukradne program za desítky tisíc a ještě jeho prostřednictvím vydělává, tak pro mnohé je chytrák, který přeci není „blbej, aby za to platil". Lobbujeme proto za zákony a právní systém, které chrání práva autorů. Primární cestou je pro nás osvěta a vzdělávání, represe je až tím posledním řešením. BSA také bojuje za bezpečnější elektronický svět, například proti kriminalitě na internetu.

[?] Můžete stručně shrnout, jaké služby BSA svým členům nabízí?

[!] Zejména osvětovou činnost, která firmy i jednotlivce vede k užívání softwaru legální cestou. Zároveň poskytujeme členům podporu v případných soudních řízeních se softwarovými piráty.

[?] Jakým způsobem funguje česká pobočka? Jde o samostatný subjekt nebo organizační jednotku podřízenou zahraničním nadřízeným?

[!] Jsme podřízeni evropské centrále BSA, která sídlí v Londýně a která financuje i naši činnost. Veškeré zdejší aktivity podléhají jejímu schválení. My naopak můžeme využívat globálního know-how BSA – například zkušenosti z jiných zemí a mezinárodních studií financovaných BSA. Jednou z nich je například každoroční studie o míře pirátství, která v Česku nyní představuje 40 procent. To znamená, že skoro každý druhý program je zde užíván nelegálně.

[?] Jste aliancí – koho tato aliance sdružuje?

[!] Přední výrobce softwaru, jakými jsou firmy Adobe, Autodesk, Microsoft, USG, Symantec a mnohé další.

[?] Jde o otevřené sdružení? Jaké jsou podmínky vstupu?

[!] Ano, jsme otevřené sdružení a nabízíme různé druhy členství. Hlavní podmínkou je akceptování naší náplně práce a filozofie a pak samozřejmě i ochota finančně participovat na našich projektech. Členové mají samozřejmě možnost formovat naši činnost podle svých potřeb.

[?] Zastupuje BSA i nějaké herně vydavatelské společnosti?

[!] V České republice nikoli, ale na globální úrovni myslím ano. Výrobci her využívají v Česku služeb soukromých agentur, jako například SWS Security, které velmi úspěšně pátrají po pirátech a dávají je před soud.

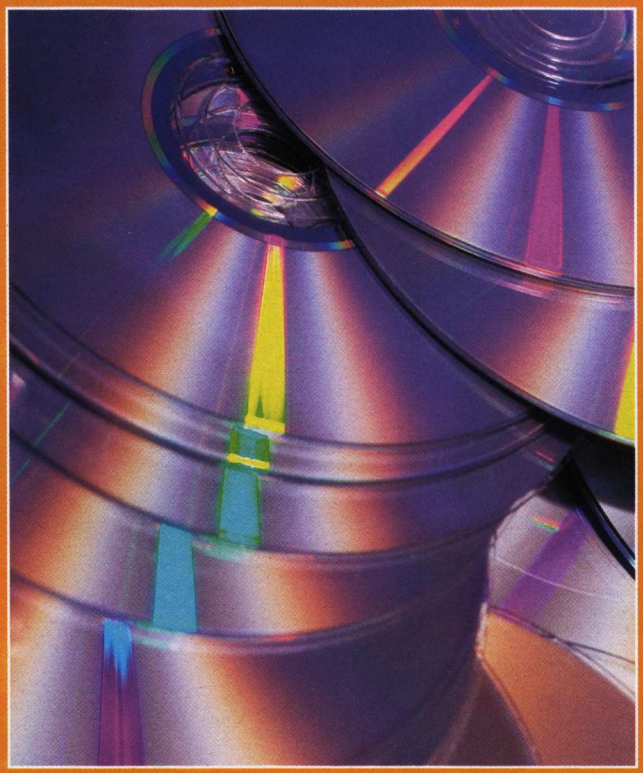
[?] S jakým ročním rozpočtem česká BSA pracuje?

„ROZPOČET ČESKÉ POBOČKY JDE DO STATISÍCŮ AŽ MILIÓNŮ

PROFIL OSOBNOSTI

V souvislosti s velkým tématickým článkem o pirátství jsme vám nabídli možnost vyzpovídat přímo zástupce společnosti BSA (Business Software Alliance – www.bsa.cz), která se zabývá bojem proti softwarovému pirátství.

Jan Hlaváč (30 let) se věnuje problematice autorského práva několik let. Jako tiskový mluvčí zastupuje BSA více jak rok. Předtím se propagaci autorského práva věnoval v rámci různých projektů, které se zaměřovaly zejména na prevenci softwarového pirátství ve firmách. Jan Hlaváč vystudoval obchodní školu ve Velké Británii a je absolventem London School of Public Relations. Když nepracuje, rád se toulá po horách, lyžuje a fotí.



[!] Pokud jej shledáme za dostatečně důvěryhodné, tak jej právní zástupci BSA okamžitě předávají policii. Pokud policie po prohlídce zjistí přítomnost nelegálního softwaru, právní zástupci vyčíslí škodu a zastupují dále poškozené firmy v rámci celého řízení.

[?] Kolik podobných případů zaznamenáváte měsíčně?

[!] Zhruba desítky.

[?] Spolupracujete i při svých dalších aktivitách hlouběji s policií?

[!] Všem orgánům činným v trestním řízení vycházíme maximálně vstříc. Hodně také spolupracujeme s policií na preventivních informačních projektech.

[?] Co spadá do náplně vaší práce jako tiskového mluvčího?

[!] Kromě pořádání mediálních kampaní je to také koordinace a řízení veškerých marketingových aktivit BSA. Samozřejmě poskytuji médiím veškerý informační servis a informuji je o veškerých novinkách v oblasti softwarové kriminality.

„V BOHATŠÍ FRANCII JE MÍRA PIRÁTSTVÍ O SEDM PROCENT VYŠŠÍ

[!] Jedná se řádově o statisíce až miliony korun, které se investují zejména do vzdělávacích kampaní.

[?] Kolik zaměstnanců má BSA v Česku? Co je náplní jejich činnosti?

[!] Pro BSA v Česku pracují desítky lidí a podílejí se zejména na tvorbě edukačních kampaní, právních službách a lobbingu.

[?] Jak se mění situace na českém trhu v oblasti softwarového pirátství? Zlepšuje se?

[!] Situace se rok od roku zlepšuje, a to hlavně ve firmách, kde je nelegální software již často považován za zbytečné riziko. V domácnostech to je již horší, ale i tam je vidět pokrok. Softwarové pirátství za posledních deset let v Česku kleslo zhruba o dvacet procentních bodů na současných 40 procent.

[?] Myslíte si, že se situace bude dále zlepšovat přímo úměrně se stoupající ekonomickou silou uživatelů?

[!] Zvyšující se kupní síla obyvatel určitě na snižování míry pirátství podstatný vliv má, ale nepřeceňoval bych ji. Software se často prodává za pár korun či dokonce zdarma, přesto si lidé pirátsky pořizují profi verze populárních softwarových titulů. Například Francie má o sedm procent vyšší míru pirátství než Česko, a přitom kupní síla Francouzů je neoddiskutovatelně vyšší.

[?] Vaše společnost provozuje už delší dobu linku pro nahlášení softwarového pirátství. Jaké jsou její výsledky? Ukazují se podezření jako odůvodněná, nebo jde více o plané poplachy?

[!] Registrujeme desítky případů softwarového pirátství každý měsíc. Většina z obdržených informací je relevantní a dále s nimi pracujeme. Z více jak devadesáti procent se jedná o informace od zaměstnanců s poměrně přesným popisem používaného nelegálního softwaru.

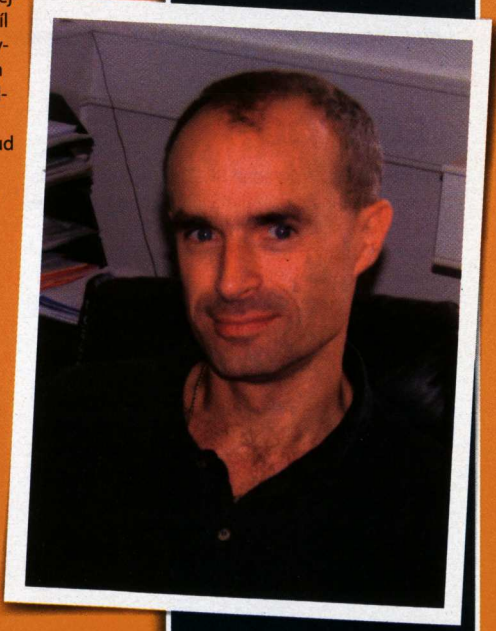
[?] Co se stane v okamžiku, kdy je podobné podezření podáno? Předáváte jej okamžitě policii?

[?] Kdo má odpovědnost za nelegální software v počítači, pokud k němu má přístup více lidí? Uživatel, nebo správce sítě?

[!] Každý nese svůj díl zodpovědnosti. Policie se snaží najít konkrétního viníka a bohužel nejčastěji padne největší díl zodpovědnosti na správce sítě. Proto zvláště jim doporučujeme, aby zodpovědnost přenesli na koncové uživatele. Pokud to neudělají, tak riskují, že budou pykat za prohřešky jiných.

[?] A na závěr trochu odlehčeně – jste svobodný?

[!] Jsem čerstvě ženatý :-)



PŘÍŠTĚ:

PETR BOŠKA

Gothic, Matrix, GTR či Neverwinter Nights – co jméno, to pojem. Málokdo však ví, kdo za její distribuci v Česku stojí. Proto vám v tomto čísle Čtenářů Naostro dáváme možnost vyzpovídat ředitele společnosti SeVeN M, která se již několik let na našem trhu stará o produkty firem Jowood a Atari.

Petr Boška se narodil 22. dubna 1962, je ženaty a má dvě děti (jak sám říká – dospívající paňany). Má za sebou dlouholetou praxi v manažerských pozicích firem Varta či Maxel i podnikatelskou kariéru. Znalci herní scény si jej možná pamatují z působení ve společnosti Dynamic Systems, která je přímou předchůdkyní současné distributorské společnosti SeVeN M Vetriebs. Ta se v českém prostředí stará o prodej titulů vydavatelství Atari a Jowood, v nabídce ale najdete i hardwarové produkty firmy Speedlink.

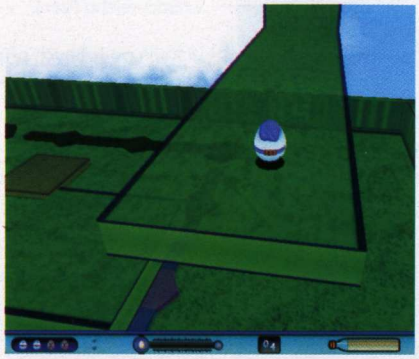
Otázky můžete Petru Boškovi posílat do **1. listopadu 2006**. Na vaše dotazy čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává čtenářka, co se podepsala jako Renata. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

FREEHRY

DOUPĚ
Hry najdete na DVD
10/06

LITTLE EGGY THAT COULD

Little Eggy spadá do škatulky klasických hopsaček, které nejenže zabaví, ale také potrápí mozkové závity. Ovládáte malé vajíčko, jež se chce dostat z místa A do místa B, přičemž po cestě se musíte zabývat i sběrem roztodivných předmětů. Ty vám dodávají energii pro větší rychlost, popřípadě k vyšším skokům. Úrovně jsou od počátku náročné. Nepřipadá v úvahu, abyste měli v prvních kolech dostatek času pro aklimatizaci poskakováním po jednoduchých plošinách – budete rovnou vrženi do obtížných lokací. Pád z větší výšky značí jediné: vajíčko se jednoduše rozprskne. Po grafické stránce hra strádá, detailnější prostředí by jí neuškodilo. V případě Little Egg je ale vše odpuštěno, v prvé řadě jde totiž o hratelnost.



[ID] 114791 [Žánr] Arkáda [Výrobce] Xcept
[Velikost] 14,80 MB
8,0

BASE INVADERS

Base Invaders není strategií v pravém slova smyslu, nýbrž pouze její částí. Cíl hry je prozaický. Postavit obranné budovy a čelit útokům malých lumíků. V prvních kolech, kdy máte peníze sotva na obrnění hlavní věže, si musíte vystačit s „božskou rukou" ve stylu komerční Black and White. Příšerky jednoduše uchopíte a odhodíte tak, aby nepřežily dopad. Dle screenshotů je patrné, že se technické zpracování může s trochou nadsázky rovnat komerčním titulům. V nastavení dokonce nechybí ani možnost anti-alisingu, což je na poměry freeware her úctyhodné.

[ID] 114245 [Žánr] Strategie [Výrobce] DigiPen
[Velikost] 22,40 MB
8,0

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Honí holuby po náměstí

EGOBOO

Máte-li chuť na pořádné RPG, které je navíc zcela zdarma, sáhněte po zajímavém Egoboo. Na výběr jsou tři různé charaktery, přičemž každý z nich skrývá odlišný příběh. Drtivá většina úrovní jsou hmyzem obydlené katakomby, v nichž se čas od času objeví záblesk světélka z pochodně. Bohužel pro vás onu pochodeň nosí zombie a podobné stvůry, což znamená další krvelačný souboj. V obdobném duchu se nese celý zbytek hry. Egoboo rovněž sází na atmosféru strachu, což se do jisté míry povedlo (nebýt vtipně vypadajících nestvůr). Tak či onak, jde o výtečné RPG plné milých i nemilých překvapení. Škoda jen prapodivného ovládání myší.

[ID] 114729 [Žánr] RPG [Výrobce] Prof. Bishop
[Velikost] 11,00 MB
7,1

TOP5 FOTBALOVÉ HRY

Fotbal patří vedle hokeje k nejoblíbenějším sportovním (a televizním) aktivitám. Bohužel hernímu ztvárnění vévodí pouze dva veliká-ni, a sice série FIFA a Pro Evolution Soccer. Na freeware scéně se však povaluje spousta jiných titulů, hodných k vyzkoušení. Přinášíme vám pět nejlepších.

SLAM SOCCER 2006

[Výrobce] **Xenoage Software**
[Velikost] **92,50 MB**
[Hodnocení] **9,0**
Klasický fotbal v neklasickém provedení? Proč ne. Hráči vypadají jako mimozemšťané, což nic nemění na skutečnosti, že se jedná o jeden z nejlepších freewarových fotbalů vůbec. V nabídce nechybí trénink, přátelský zápas, světový turnaj a režim kariéry. K dispozici je také multiplayer.

THROW IN

[Výrobce] **Gianluca Troiano**
[Velikost] **11,30 MB**
[Hodnocení] **8,5**
Throw In je pravým opakem výše uvedeného Slam Socceru 2006. Do fotbalu je totiž vnesena i špetka reality. Mimo obyčejných zápasů si můžete kdykoliv natrénovat standardní situace, pokutové kopy atd., což výrazně prodlužuje hrací dobu.

ELFMETER

[Výrobce] **Mathias Reichter**
[Velikost] **3,70 MB**
[Hodnocení] **8,0**
Elfmeter není fotbal v pravém slova smyslu, nicméně s ním úzce souvisí. Každý správný fotbalista musí umět kopnout do míče. Ti aktivnější trénují na trávníku a pro ty lenošnější je tu Elfmeter neboli vynikající simulátor kopání penalt.

YODA SOCCER

[Výrobce] **Massimo Modica**
[Velikost] **2,33 MB** [Hodnocení] **7,8**
Yoda Soccer na první pohled vypadá jako starý Sensible Soccer. I po stránce hratelnosti se mohou srovnávat, což je jednoznačné pozitivum. Výhoda Yoda Soccer ale spočívá v tom, že je zcela zdarma a volně dostupný. Na rozdíl od ostatních fotbalových titulů se pyšní malou velikostí.

SECRET TOURNAMENT

[Výrobce] **Wildtangent** [Velikost] **4,80 MB**
[Hodnocení] **8,7**
Pamatujete-li si televizní reklamu na nejmenovanou sportovní značku, ve které se slavné fotbalové osobnosti utkaly tváří v tvář v jedné malé kleci s brankami? Secret Tournament na zmíněném nápadu „parazituje", proto si můžete vychutnat radovánky s míčem na prapodivných místech.

MOBILNÍ HRY

Ivan Lukáš, redaktor Computeru
Vrací se ke starým zlozvykům, opět u sebe nosí pět různých mobilů

BLACK HAWK DOWN

Další filmovou předlohou, která se dočkala své mobilní hry, se stalo válečné drama Black Hawk Down (Černý jestřáb sestřelen). Postarali se o ni vývojáři z Vivendi Universal Games a zalétáte si v ní nejen v helikoptéře, ale budete také velet výsadkářům při plnění nejrůznějších úkolů. Obě tyto činnosti střídavě tvoří náplň dílčích misí – nejprve musíte z vrtulníku pomocí těžkého kulometu (vyplatí se automatická střelba) „vyčistit" oblast zamořenou nepřátelskými tanky a vojáky, a připravit tak terén pro výsadkový tým. Helikoptérové mise obsahují dve fáze: Hlavním úkolem je zničení veškeré těžké techniky, ovšem po jeho splnění nemusíte hned misi ukončit, ale lze se pustit i do doplňkového „totálního vyhlazení nepřátel". Smyslem sekundárních úkolů je však pouze navýšení skóre, pro dokončení hry nejsou nezbytné.

Po čistce ze vzduchu se dostane ke slovu výsadkový tým. Každý z jeho tří členů má jinou profesi, ve skupině máte paragána s krátkonosnou puškou (100 nábojů), odstřelovače s dalekonosnou puškou (25 nábojů) a inženýra, který dokáže kromě přivolání raketového náletu (resp. 4 náletů) najít a odstranit nášlapné miny nebo léčit zraněné včetně sebe. V závislosti na tom, kterého člena týmu zrovna ovládáte, se liší i viditelnost celé jednotky – nejdále dohlédnete s odstřelovačem, ale ještě lépe lze terén prozkoumat pohledem ze satelitu, díky kterému vidíte dokonce i pozice nepřátel. Všichni členové týmu mohou kromě svých hlavních zbraní používat i nože na boj zblízka. Také výsadková část má dvě úrovně úkolů – hlavní se mění a čeká vás zachraňování rukojmích nebo ničení nejrůznějších objektů, nepovinný vedlejší opět nabízí boj „do posledního nepřítele".

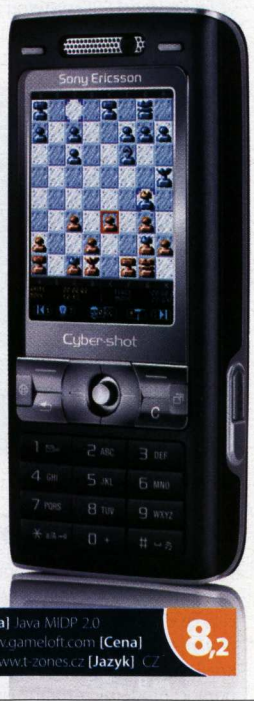
Pokud vám zahyne některý z členů výsadkového týmu, můžete pokračovat dále a misi dokončit, ale třeba bez inženýra už to budete mít velmi těžké. Nehledě k tomu, že některé mise přímo vyžadují konkrétního člena výsadku, a pokud už ho nemáte, budete muset s hraním začít od začátku. Ovládání hry je vyřešeno intuitivně a logicky, vše ovládáte kurzorem, který se mění podle nabízené akce. Výrazného nadprůměru dosahuje také hudební doprovod a zvuky, nezklame ani bohatá grafika. Black Hawk Down patří mezi nadprůměr i dobou hraní, k čemuž přispívá i nezvratný fakt, že pokud podceníte strategii i počet střeliva, budete muset několikrát začínat úplně od začátku.

[Žánr] Akční **[Platforma]** Java MIDP 2.0 **[Výrobce]** Vivendi Games Mobile, www.vivendi.com **[Cena]** 79 Kč **[Zdroj]** Redboss, www.redboss.cz **[Jazyk]** EN

8,6

CHESSMASTER

Po dávce adrenalinu vyplaveného nejrůznějšími typy akčních her se občas vyplatí zvolnit a zaměstnat i mozkové buňky. Jednu z nejlepších možností představuje mobilní klon počítačové legendy Chessmaster, kterou si koupilo přes pět milionů hráčů. Pokud tedy dobře znáte pravidla šachu, protože právě o ně ve hře Chessmaster jde. Už samotné šachové partie proti počítači, resp. mobilu, který se řídí zřejmě nejlepší umělou inteligencí, představují zábavu na dlouhé hodiny, kromě jedenácti herních úrovní však hra nabízí i zajímavé úkoly v rámci tzv. Kvíz režimu. V něm se např. snažíte co nejdéle odolávat hrozbě matu nebo naopak musíte soupeře „umatovat" do daného počtu tahů, případně dokončit rozehrané partie. Velmi užitečná je výuková část, která obsahuje nejznámější světové šachové partie. Vyřádit se můžete i v samotném nastavení hry, kde si lze přizpůsobit vzhled a barvu figurek i hracího pole či nastavit maximální délku jednoho tahu.



[Žánr] Logická **[Platforma]** Java MIDP 2.0 **[Výrobce]** Gameloft, www.gameloft.com **[Cena]** 49 Kč **[Zdroj]** T-Mobile, www.t-zones.cz **[Jazyk]** CZ

8,2

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Nejlepší díl mobilní série Splinter Cell je tady a díky O2 opět kompletně v češtině. Osamělý zachránce světa Sam Fischer tentokrát bude v dosud nejobtížnějším pokračování potřebovat velkou dávku lstivosti, nenápadnosti a rychlosti. Aby zabránil globální teroristické hrozbě, musí se šikovně vmísit do nebezpečné teroristické skupiny a zničit ji zevnitř. Role dvojitého agenta přináší do hry nový rozměr – nejedná se už o běžnou akční hru, v níž na potkání zlikvidujete každého nepřítele, ale o každém kroku již musíte daleko více přemýšlet. Pokud zabijete příliš mnoho teroristů, vaše skutečná identita vyjde najevo. Budete-li dlouho váhat, miliony civilistů zemřou a vy musíte začít od začátku. Jednotlivé mise jsou pestře zpracovány, zavedou vás například do mořských hlubin nebo mezi vězeňské zdi, grafice opět není co vytknout. Přibyly i nové zbraně, například omračovací pistole nebo magnetický granát, trochu cviku budete potřebovat jen při ovládání, které využívá prakticky celou klávesnici mobilů.

[Žánr] Arkáda **[Platforma]** Java MIDP 2.0 **[Výrobce]** Gameloft, www.gameloft.com **[Cena]** 70 Kč **[Zdroj]** O2, www.cz.o2.com **[Jazyk]** CZ

8,9

HRÁČŮV RÁDCE

Vykřesat oheň pazourkem, při západu slunce poslouchat řev mamutů a ráno jít zkontrolovat, která prazvířata se chytila do nastražených pastí. Není to krásný život bez hypoték, písemek a služebních cest? Pokud pro vás pravěk a starší období existence planety mají své kouzlo, můžete se do nich vydat alespoň virtuálně – díky Hráčovu rádci.

KDE NAJÍT NEJVYPEČENĚJŠÍ DINOSAURY A MAMUTY

ORIGINAL WAR

Bojuje se sice konvenčními zbraněmi z 21. století, proti sobě stojí Američané a Rusové, přesto Original War spadá do prehistorie. Děj české realtime strategie se totiž odehrává před dvěma miliony let, kdy obě supervelmoci válčí o ložiska surovin využitelná v budoucnosti. Více než příběhem hra vyniká unikátním systémem omezených lidských zdrojů, díky čemuž si musíte každého člověka vážit a pomocí RPG systému z něj vytvářet specialistu svého oboru.

skvělá atmosféra, omezené zdroje, individuální přístup
slabší hudba

[Platforma] PC **[Žánr]** Realtime strategie **[Rok vydání]** 2001 **[Cena]** 299 Kč

TIP

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

Hra vystavěná na licenci filmového Jurského parku nabízí zajímavou alternativu všem těm nudným a obyčejným tycoonům ze současnosti. V Operation Genesis totiž budete řídit zábavní park s dinosaury! Přísná bezpečnostní opatření, výzkum DNA druhohorních plazů a tropické bouře nejsou jedinými zvláštnostmi této budovatelské strategie. Hru totiž oživuje spousta zajímavých miniher jako nahánění uteklých ještěrů či focení pro turisty.

dinosauři, povedený koncept, značná míra volnosti
slabší grafika

[Platforma] PC, PS2, Xbox **[Žánr]** Budovatelská strategie **[Rok vydání]** 2003 **[Cena]** 399 Kč

TIP

TUROK

Pamatujete ty doby? Příchod prvních 3D grafických akcelerátorů, dobu, jíž vládlo jméno 3dfx, a první tituly, které byly plně ve 3D? Právě z těch dob se datuje novodobá sláva Turoka, dinosauřího lovce, který si v trapném příběhu a jinak vcelku primitivní střílečce vysloužil náš obdiv díky (tenkrát) dech beroucímu grafickému zpracování. Je to povrchní, důležitá je přece hratelnost, ale všichni víme, jak to chodí. Ostatně ne náhodou se připravuje další hra s využitím známého jména.

dech beroucí plně 3D (!!!) grafika
vcelku primitivní střílečka

[Platforma] PC, N64 **[Žánr]** Střílečka **[Rok vydání]** 1997 **[Cena]** Pouze novější díly

TIP

DINO CRISIS 2

Výraz „jít na lov" má dnes poněkud jiný význam než druhohorách. Definitivně vás o tom přesvědčí akce z pohledu třetí osoby Dino Crisis. V cestě vám totiž budou stát desítky a stovky všelijak krvelačných dinosaurů, s nimiž se popasujete pomocí moderních zbraní. Nutnost přemýšlet se nenosí, myšlenkově nejnáročnějším úkolem bude hledání přístupových kódů k zamčeným dveřím. Pokud máte na výběr, doporučujeme k lepšímu zážitku PS verzi.

spousta nepřátel, celkový spád
krátkost

[Platforma] PC, PS2 **[Žánr]** Akce z pohledu třetí osoby **[Rok vydání]** 2000/2002 **[Cena]** 300 Kč

TIP

PREHISTORIK 2

Neandrtálci na tom byli stejně jako my. Takové je poselství dávné plošinovky Prehistorik 2, v níž se hlavní hrdina vydává do práce – nasytit rodinu. V cestě mu však stojí nástrahy běžného pravěkého života, jako jsou opice, dinosauři, zákeřné výtahy, jezdící těsně nad zabíjejícími hroty a mnoho dalšího. Stylová grafika, specifický humor, návyková hratelnost – to vše dělá z Prehistorika ideální zábavu i dnes.

bezmyšlenkovitá akce plná vtípků
možné problémy se spuštěním

[Platforma] PC **[Žánr]** Plošinovka **[Rok vydání]** 1992 **[Cena]** Abandonware

TIP

ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS

Chcete dinosaury a mamuty bez zbytečných experimentů? Hru odzkoušenou miliony fanoušků? Sáhněte po datadisku Dinosaur Digs pro veleúspěšnou budovatelskou strategii Zoo Tycoon. Dočkáte se v ní péče o nejzajímavější druhohorní i raně čtvrtohorní druhy a jejich vystavování nedočkavým zrakům laické veřejnosti.

povedený koncept
grafika

[Platforma] PC **[Žánr]** Budovatelská strategie **[Rok vydání]** 2002 **[Cena]** 1 199 Kč (hra se dvěma datadisky)

TIP

BLOG

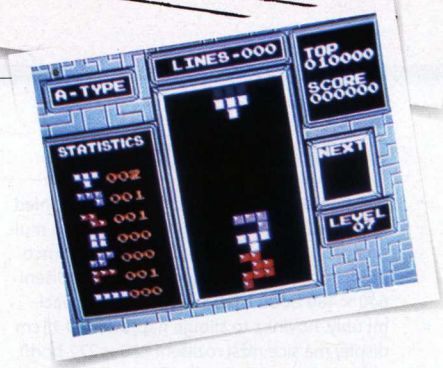
ANEB ZÁPISNÍČEK REDAKTORŮV

DAVID SLÁMA

OZVĚNY BABÍHO LÉTA

Slunce už nepálí jako dřív, noční pobyty na zahrádkách už chtějí něco ostřejšího na zahřátí, ranní návraty pak vnukávají myšlenku, že triko bez rukávů není nejlepší společník. Spoustě z vás začala škola a mně vlastně, v době, kdy čtete tyto řádky, taktéž. Herní okurková sezona se loučí spolu s přehlídkou dámských plavek na pěkných slečnách na koupalištích (deset čtverečních centimetrů za několik set korun – jaké že to jsou nejdražší látky?), a zatímco marketingová oddělení ještě podřimují, release listy nenápadně naznačují, že se blíží Vánoce. Napěchovat spoustu pecek do tohoto čísla bylo jistě veselé – konec konců podobných příjemných starostí si užívám na sesterském webovém magazínu **www.doupe.cz**.

Ale ani nejpovedenější herní dílka mě nemohla odlákat k sepsání další stránky „tak nějak o všem". Tentokrát jsem se rozhodl si trošku zamoralizovat, ale už teď vím, že příště to vezmeme naopak dost odlehčenou formou – máte se na co těšit. Do té doby si užijte tento Blog, stejně jako celé Doupátko, a když budete chtít, napište mi své postřehy a nápady.



KDO NIČÍ HERNÍ PRŮMYSL?

Já jsem hráč. Předpokládám, že vy jste na tom přinejmenším podobně. A společně tak rádi pomlouváme herní trh a velké vydavatelské společnosti. Proč nás pořád zásobují tím samým? Proč je tak těžké najít originální hru? Proč z nás jen ždímají peníze? To je jen několik frází, jimiž se tak často obháníme. Ačkoli já už jsem na ně skoupý – a vy budete třeba po přečtení tohoto kratičkého zamyšlení taky.

Nebudeme chodit kolem horké kaše: víte, kdo zajišťuje vydavatelům příjmy? Pravidelní hráči to totiž nejsou. Nemám sice po ruce přesná čísla, nicméně se ukazuje, že největší podíl na prodejích mají příležitostní hráči – pracující lidé, co si koupí v podstatě jednoduchou hru s kratší hrací dobou, aby si mohli po dni v zaměstnání odpočinout. Je pak snadné pochopit, proč se takové popularitě těší stále stejné FPS, sportovní hry, závody…

Naopak hráči vyžadující od hry víc, obvykle rozumí „tomu, jak to chodí" víc, takže je pro ně snazší hru jednoduše odněkud stáhnout – poradit si s crackem přeci není tak těžké. Rozhodně však nehodlám vše svést na pirátství, přestože by to bylo jednodušší. Nicméně míra pirátství třeba v České republice se pohybuje kolem 40 %, což není malé číslo. Pro vývojáře je potom těžké získat podporu pro hru určenou cílovému publiku, které si ji nepůjde koupit do obchodu.

Říká se, že dřív byly hry lepší. Měly hutnou atmosféru, parádní hratelnost a byly dělány s poctivostí a péčí – to všechno je teď prý pryč. Stačí však otevřít oči a zjistit, že pravda je trochu jinde. Zalistujte starými čísly herních magazínů – podíl dobře a špatně hodnocených her se nemění, jen se na ty špatné zapomíná. Faktem zůstává, že vývoj komerční hry v dnešních podmínkách je mnohem náročnější – bez zástupů vynikajících grafiků, programátorů, designérů, hudebníků, producentů, testerů a spousty dalších lidí se prostě neobejdete. Náklady strmě stoupají, a pokud je zisk z prodeje nepokryje (o zisku nemluvě), vývojáři pro podobný počin už nenaleznou podporu. Ještě se divíte železné pravidelnosti, s jakou nás vydavatelé zásobují osvědčenými herními postupy?

Kdo za takovou situaci může – kdo nakonec ničí herní průmysl? Nejsou to velké vydavatelské domy ani podobné oblíbené terče pomluv. Jsou to všichni ti, co nepodpoří vývojáře her, o nichž tvrdí, že jsou dobré. Jsou to hráči.

■ Už se to blíží, už to ťuká na dveře... a v době, kdy čtete tyto řádky, už je to dokonce za námi. Ano, Invex. Blíží se čas dlouhých porad, abychom byli zase tím nejlepším stánkem, jaký na brněnském výstavišti uvidíte. Pilné plánování a přípravy jistě přinesly i letos svoje ovoce a vy jste se u nás pořádně bavili. Snad i sraz části redakce s některými uživateli Doupěcího fóra se uskutečnil a v pořádku přežil, jako ostatně celý týden. Doufám, že mimobrněnští nezapomněli na kurz hantecu :-).

■ Je zle. Prázdninová pauza od World of Warcraft se o něco protáhla, což ovšem vzhledem k nedostatku času nevadí. Jenže chuť zahrát si něco jen tak, nepracovně, je prostě nepřekonatelná. Navíc do oka mi nepadlo nic menšího než druhý díl Rytířů Staré republiky: ano, Star Wars KOTOR 2, které jsem nějakým nedopatřením zapomněl dohrát, se znovu hřejí na mém disku a po večerní instalaci mě z hraní probraly až první paprsky pozdně zářijového slunce. Na druhou stranu mě těší, že i relativně nové západní hry umí ohromit hutnou atmosférou, propracovaným příběhem

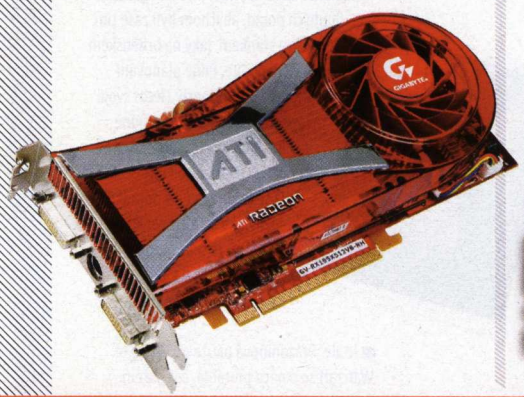
a dech beroucí hratelností.

■ Sláva, hurá, jupí a tak. Video Music Awards udílené stanicí MTV se rozrostly o dvě nová ocenění pro nejlepší herní skladbu a nejlepší herní soundtrack. Na stránkách Doupěte se už setkáváme docela dlouho, takže vám asi neunikl můj místy až přehnaný důraz na herní hudbu – to je prostě moje. Zájem o herní soundtrack při předávání prestižních cen mě tak potěšil snad víc než konec letních veder. A jak to dopadlo? Nejlepší soundtrack má podle MTV Mark Ecko's Getting Up (kdože tu nemá rád hip-hop culture? :-)), z nejlepší herní skladby se může radovat Pan Skladatel Jeremy Soule díky Oblivionu. Gratuluji.

HARDWARE NEWS

Civilizovaná grafika

Radeon X1950 XTX zaujal nejen novinkou v podobě GDDR4 pamětí, ale i novým (a výrazně tišším) chladičem a především nízkou zaváděcí cenou. Samotná karta sice nepředčí dvoučipovou GeForce 7950 GX2, ale po zapojení do CrossFire si nezřídka poradí i s Quad-SLI konkurenční nVidie. Gigabyte k lákavé kartě navíc přibaluje strategii Civilizace IV.



[grafická karta]
GIGABYTE RADEON X1950 XTX 512 MB
předpokládaná cena 12 500 Kč
www.gigabyte.cz

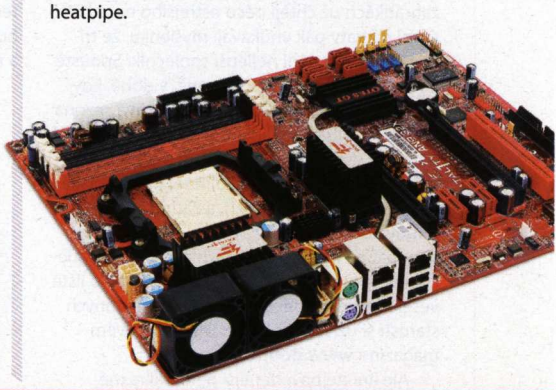
Když to nejde rychle, jde to ještě rychleji

Jak se zdá, Corsair nikdy nespí a na trh chrlí stále nové a rychlejší paměťové moduly DDR2. Ty nejnovější, zvládající extrémní časování 4-4-4-12 na frekvenci 1 111 MHz, mají osazen i efektivnější rozvaděč tepla. Mimo to paměti podporují i novou technologii EPP, která vám dovolí vymáčknout z nich na deskách s čipovou sadou nVidia nForce 5xx maximum.

[operační paměť]
CORSAIR XMS2 DOMINATOR 2 GB
předpokládaná cena 12 000 Kč
www.corsair.com

Fatal1ty opět ve září

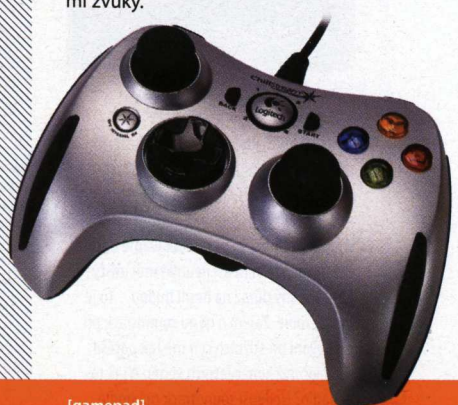
Poslední novinkou firmy Abit na poli extrémně rychlých základních desek s vynikajícími možnostmi přetaktování je série Fatal1ty pro procesory AMD do patice AM2. Deska je postavena na čipové sadě nForce 590 SLI a na jejích bedrech narazíte na dvě gigabitové síťové karty, osmikanálovou zvukovku AudioMax, segmentový kontrolní displej nebo 6 konektorů SATA. Čipová sada je chlazena pomocí heatpipe.



[základní deska]
ABIT FATAL1TY AN9 32X
cena: 5 300 Kč
www.abit.com.tw

Zchlaďte svoje ruce

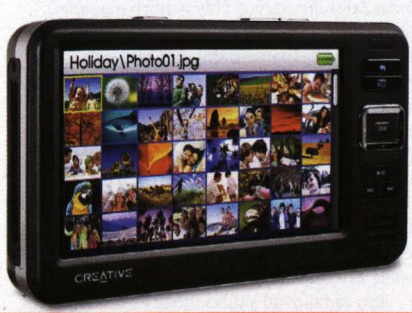
Pokud se vám při hraní her často potí ruce, můžete pevný stisk opět získat pomocí ruce chladící novinky společnosti Logitech, která nese označení ChillStream. Díky tomuto gamepadu získáte nejen klasický a kvalitní ovladač, ale především zabudovaný větráček, jenž uleví vašim rukám. Podle předběžných informací výrobce by provoz měl být tichý, takže gamepad nezkazí herní požitek rušivými zvuky.



[gamepad]
LOGITECH CHILLSTREAM CONTROLLER FOR PC
cena 1 190 Kč
www.logitech.cz

Sněte širokoúhle

Creative Zen Vision W možná na první pohled připomíná „obyčejnou" širší verzi staršího multimediálního přehrávače Zen Vision. Zatímco předchůdce s jemnou obrazovkou o rozlišení 640 × 480 bodů trpěl špatnými pozorovacími úhly, novinka to slibuje napravit. Její 11cm displej má sice nižší rozlišení 480 × 272 bodů, naše zkušenosti s těmito displeji jsou ale velmi dobré. Výstup videa na televizi je navíc v rozlišení 720 × 480. Velký 30GB vestavěný disk a kvalitní ovládání zůstaly zachovány.



[multimediální přehrávač]
CREATIVE ZEN VISION W
předpokládaná cena 10 000 Kč
cz.europe.creative.com

Mobilní všeuměl

Přesný výčet všech funkcí nového mobilu IM-U140 společnosti Pantech by zabral snad celý prostor této rubriky, proto vybereme jen to nejzajímavější: motorkem vysouvaný displej do strany, téměř sedmicentimetrový vibrační dotykový displej, 3Mpx fotoaparát se stabilizátorem nebo čtyřkanálový prostorový zvuk. I přes chybějící otevřený operační systém umí telefon podobně jako třeba Sony Ericsson K800i multitasking, tedy spouštění více aplikací najednou.

[mobilní telefon]
PANTECH IM-U140
předpokládaná cena 25 000 Kč
global.pantech.com

Radek Bábíček, redaktor Computeru
Na stole si uklízí jen v případě, že už si nemá kam položit nohy

JAK PŘETAKTOVAT GRAFICKOU KARTU

Přetaktování, možná už i u nás známější pod původním anglickým slovem overclocking, znamená zvýšit základní nebo výrobcem stanovenou frekvenci čipu na frekvenci vyšší. Frekvenci se také říká hodinový kmitočet či takt, odtud slovo přetaktování. Výsledkem a hlavně cílem má být samozřejmě zvýšení výkonu (rychlosti) přetaktovávaného zařízení.

V případě grafických karet se overclockeři snaží přetaktovat nejen frekvenci grafického čipu, ale také rychlost, s níž komunikují paměťové moduly grafické karty. Některé čipy grafických karet pak mají výrobcem zablokované některé prováděcí jednotky (dříve jste je mohli univerzálně nazývat pipeline), pak se jedná o zvyšování výkonu odemykáním pipeline.

Rezerva pro případné přetaktování může být způsobena hned několika faktory: buď prodejce prodává se stejným čipem ještě dražší a výše taktovaný model, nebo prostě máte štěstí na dobrý kus (zpravidla ze střední části křemíkového waferu, z něhož se čipy vyřezávají).

Na rozdíl od přetaktování procesoru, nejčastěji spojeného se snadným zvýšením napětí přímo v BIOSu základní desky, nedochází při přetaktování grafické karty s dodržením určité opatrnosti ke zničení. Čipy dnešních grafických karet se při přehřívání zpomalí nebo zcela restartují.

První krůčky

Chcete-li s přetaktováním začít, není nic jednoduššího než si z přiloženého DVD nainstalovat univerzální nástroj PowerStrip. Jeho nejaktuálnější verzi najdete vždy na stránce **www.entechtaiwan.com**, k dispozici je i v mezinárodní verzi, která s vámi na českých Windows bude komunikovat česky.

Po úspěšné instalaci a spuštění se vám ikona PowerStripu (symbol monitoru) uhnízdí v systémové liště. Klepněte na ikonu pravým tlačítkem myši a zvolte **Profily výkonu | Konfigurovat...** V dalším okně pak už v případě, že je vaše grafická karta PowerStripem přímo podporována (opak hrozí jen u úplně nejnovějších nebo velmi exotických karet), vidíte dvě táhla a aktuální hodnoty frekvence grafického čipu i pamětí.

Nyní stačí použít táhla buď pro zvýšení taktu čipu, nebo taktu pamětí či dokonce obojího. Doporučuji vám postupovat tak, že budete taktovat nejdříve jednu věc a pak druhou, jen tak budete s jistotou vědět, v které části způsobila zvýšená frekvence už problémy.

V modelovém případě začneme přetaktováním čipu. Zvyšte jeho takt o několik desítek MHz (máte-li zkušenosti a dokážete-li už odhadnout, jaká rezerva se v čipu skrývá, můžete i o více) a klepněte na tlačítko **Použít**. V následujícím dialogu volbu potvrďte, a pokud se nyní neprojevily chyby (příliš vysoká frekvence) přímo ve Windows, můžete přistoupit k otestování stability vašeho nového a výkonnějšího nastavení.

Jak najít maxima

K ověření stability přetaktování grafického čipu (jádra) moderní karty můžete použít prakticky jakoukoli novou náročnou hru, kterou zrovna vlastníte, nebo přímo specializované benchmarky. Ty opět najdete na přiloženém DVD. Pro starší grafické karty (generace Radeon 9500-X8x0 a GeForce FX/6) vám většinou postačí 3DMark03 (testy Wings of Fury – zde bývá patrné zpomalování čipu, Troll's Lair – bílé pixely ve vlasech a Mother Nature). Dalšími dobrými testy stability přetaktování grafického jádra jsou: 3DMark05 (test Canyon Flight), Doom 3 (mapy jako hell s užitím pixel shaderů) či Half-Life 2: Lost Coast.

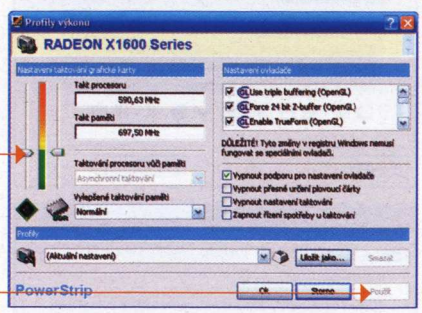
Projevem příliš vysokého přetaktování jádra mohou být nesprávně umístěné a obarvené polygony (trojúhelníky), stopa pohybu textur, korupce stínů, poblikávající pixely nebo pravidelné obrazce (šachovnice) špatně vypočítaných pixelů.

Posledně jmenovaný příklad se týká především případů, kdy se snažíme o odemknutí zablokovaných pixel pipeline (Radeon 9500/9800 SE/X800 SE/X1800 GTO či GeForce 6200/6800 a další) a ty se ukážou jako opravdu vadné.

Zatopte pamětem

Příliš vysoké přetaktování čipu často nemusí znamenat jen chyby v obraze (tzv. artefakty), ale někdy rovnou zatuhnutí a následný vynucený restart celého systému. Hledání maximální frekvence pamětí je oproti tomu jednodušší, pokud to příliš nepřeženete, většinou se setkáte právě jen s chybami v obraze, k zatuhnutí systému nedochází.

Navíc už samy osazené paměťové moduly dávají tušit, na jakou frekvenci se vám podaří je přetaktovat. I když podle jednoduchého vzorce



1 000/x ns = frekvence v MHz se dá odhadnout, že například paměti 2,5 ns budou schopny pracovat na 400 MHz (800 efektivně, DDR), není to vždy pravda. Záleží i na napájení a časování. Proto se kupříkladu se stejnými pamětmi Hynix 2,8 ns můžete třeba na kartě GeForce FX5900 XT dostat až na 450 (900) MHz, ale na Radeonu 9600 XT nemusí být schopny pracovat ani na 350 (700) MHz.

Abyste odhalili nestabilní přetaktování pamětí, testujte ve vysokém rozlišení a se zapnutým anti-aliasingem – tak totiž vytížíte paměťovou

sběrnici na maximum. To, že jste přetaktování už přehnali, se u pamětí projevuje typickým rozsypaným čajem, kdy poblikávají textury, vypadávají polygony nebo se tvoří velké nesmyslné objekty (artefakty).

Přetaktování GeForce

Dejme tomu, že jste majitelem karty s čipem nVidia GeForce. Pak je nejjednodušším způsobem, jak se dostat k přetaktování, aktivace tzv. Coolbits. To je příznak v registru Windows, který aktivuje možnost přetaktování přímo v ovladačích ForceWare. Stačí si vytvořit soubor (nazvěte jej například Coolbits.reg) v poznámkovém bloku Windows a do něj vložit:

REGEDIT4
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\NVIDIA Corporation\Global\NVTweak]
"CoolBits"=dword:00000003

Následně soubor uložte a spusťte. Potom opět pokračujte do ovladačů (pravým tlačítkem klepněte na ploše, zvolte **Vlastnosti | Nastavení |**

článek vznikl ve spolupráci s časopisem Computer

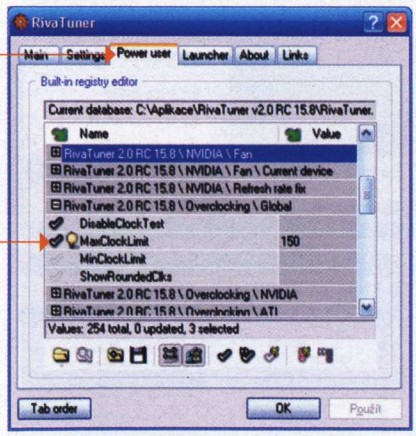
Upřesnit) a hned uvidíte, že vám přibyla sekce umožňující přetaktovat grafickou kartu. Stačí zvolit **Manuální nastavení** a s táhly postupovat podobně jako v případě PowerStripu. Můžete využít také funkce automatického zjištění nejvyšších frekvencí, ta však u mnoha karet nefunguje zrovna spolehlivě.

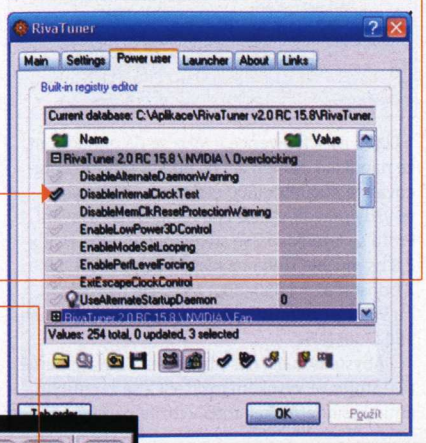
Kdo se chce ale přetaktování věnovat pořádně, měl by si ke své GeForce asi nainstalovat vynikající prográmek RivaTuner. Jeho aktuální verzi najdete vždy na webu **www.guru3d.com**. RivaTuner se dá s úspěchem použít i pro přetaktování grafických karet ATI, pokud už ale konečně chcete přetaktovat svou nVidii, spusťte program a na úvodní obrazovce klepněte na ikonku vpravu od spodního nápisu **Customize...** Poté vyberte hned první ikonu s grafickou kartou (**Low-level system settings**), aktivujte zatržítko u **Enable driver-level hardware overclocking** a v aktivované oblasti vpravo vyberte **Performance 3D**, abyste skutečně taktovali kartu pro hry a benchmarky.

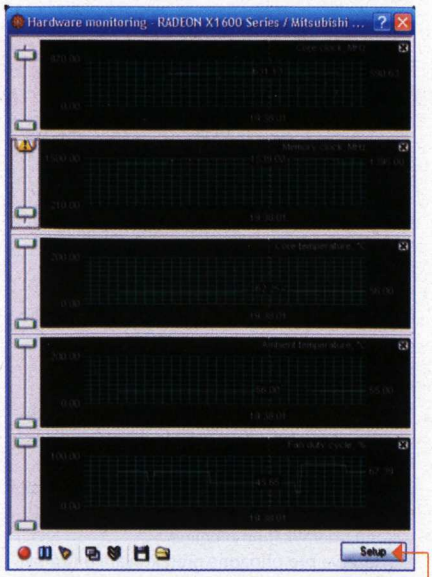
Nyní opět pomocí dvou táhel navolte nebo teprve zjistěte maximální možné frekvence. Před jejich potvrzením musíte klepnout na tlačítko **Test**. Budete-li si jisti, že právě tyto frekvence jsou už 100% stabilními, zatrhněte položku **Apply overclocking at Windows startup**. Rezidentní RivaTuner vám mnoho operační paměti nevezme.

RivaTuner pro náročné

Někdy se vám podaří dosáhnout horní hranice, kterou vám táhla RivaTuneru nabízí, pak musíte na úvodní obrazovce klepnout na záložku **Power user** a následně vyhledat klíč končící **Overclocking \ Global**. Ten rozbalte a zatrhněte položku **MaxClockLimit**. Dvakrát klepněte do pole vpravo od této položky a vepište, o kolik se má zvýšit maximální dostupná frekvence (údaj je v procentech současné hodnoty, můžete-li tedy standardně taktovat do 500 MHz, po zadání čísla 150 budete moci taktovat až do 750 MHz). Zdržuje-li vás to, že pokaždé po změně taktů musíte klepat na tlačítko test, zatrhněte ještě volbu **DisableClockTest** těsně nad touto položkou. Pokud chcete vypnout testování stability, které provádí ovladače ForceWare ve všech nástrojích pro přetaktování – ať už proto, že si myslíte, že vás to jen zdržuje, nebo proto, že prostě víte, že se ovladače mýlí a vaše karta zvládne více – najděte klíč končící **NVIDIA \ Overclocking.** V něm pak už jen zatrhněte volbu **DisableInternalClockTest**. Tato volba někdy pomůže také proti tomu, že se vám neustále vrací původní hodnota taktů jádra i pamětí, přestože se snažíte kartu přetaktovat jen o pár MHz. U některých karet, jako například nVidia GeForce 6600 AGP, pak existuje další zábrana – v případě 6600 AGP na hranici 450 MHz. Tu překonáte pouze přehráním BIOSu z karty jiného výrobce (u této karty typicky Sparkle), který tuto ochranu nemá. Pokud taktujete, určitě vás zajímá také teplota během testování nebo to, zda se vámi zvolená frekvence skutečně po přechodu do 3D režimu aktivovala. Na úvodní obrazovce klepněte na ikonu vpravo od horního nápisu **Customize...** a následně zvolte pátou ikonu zleva s čipem a lupou – **Hardware monitoring.** Po deseti sekundách se vám objeví aktualizovaný graf, který ukazuje standardně takt čipu, pamětí a u karet, jež to podporují, také teplotu jádra, okolí a otáčky větráku. Pokud nejste spokojeni







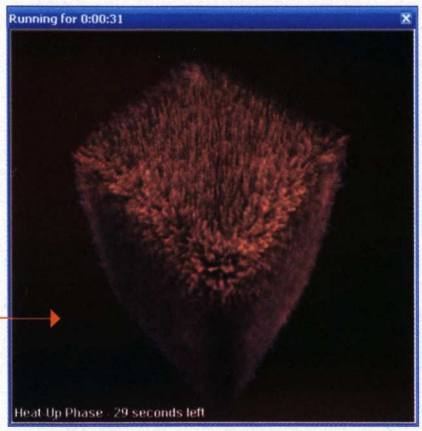
s desetisekundovým intervalem nebo vám v grafu chybí sledování nějaké hodnoty, klepněte na tlačítko **Setup**.
V té chvíli se vám otevře další obrovská škála možností RivaTuneru (a to jsme jich stále nepopsali ani desetinu). Zkuste klepnout na tlačítko **Plugins** a vybrat několik DLL knihoven, které budou načteny do paměti. Budete tak moci sledovat aktuální takt procesoru, velikost používané videopaměti atd.

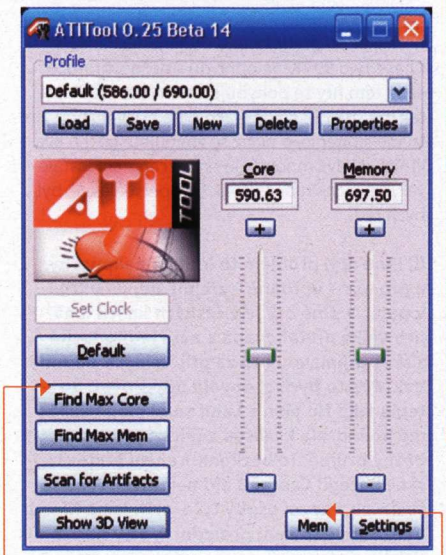
Přetaktování Radeonů

Majitelé karet ATI mají výběr opravdu dobrých taktovacích prográmků ještě pestřejší. Některé modely Radeonů mají k dispozici přímo v ovladačích Catalyst nástroj OverDrive, jeho možnosti jsou však velmi omezené. Proto byste raději měli pro přetaktování použít buď už zmíněný PowerStrip a RivaTuner, nebo některý přímo na karty ATI Radeon specializovaný program.

Ty nejaktuálnější modely jsou zpravidla nejdříve podporovány v nástroji ATITool. Jeho poslední verzi (pro nejnovější karty je třeba beta verze) stáhnete ze stránky **www.techpowerup.com/atitool**.

ATITool nabízí podobně jako ovladače ForceWare také automatické přetaktování, ale to je přece jen pokročilejší. Pro zjištění nejvyššího





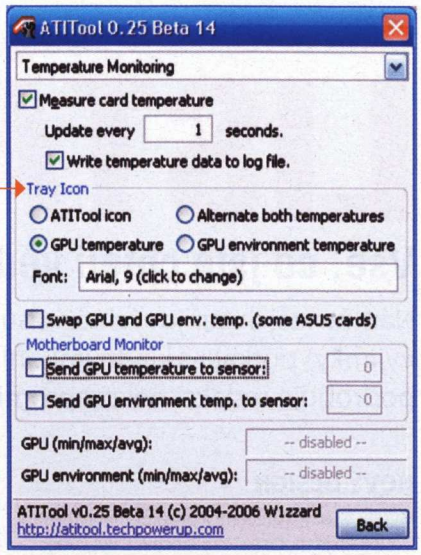
taktu jádra stačí klepnout na tlačítko **Find Max Core**. Ihned se vám objeví testovací 3D obrazec, na němž se stabilita přetaktování testuje. Zhruba za patnáct minut by se měla hodnota frekvence ustálit na nějaké hodnotě – to by právě mělo být stabilní maximum. Nyní vraťte původní takt jádra a analogicky postupujte u pamětí (**Find Max Mem**).

ATITool občas automatické přetaktování přežene a způsobí pád operačního systému, občas se netrefí o více jak 10 %, jindy je zase až překvapivě přesný. Každopádně máte ještě možnost pomocí táhel taktovat ručně, a to na mnoha modelech Radeonů. Ověření stability (**Scan for Artifacts**) můžete použít i pro karty GeForce, taktovat ale musíte jiným nástrojem.

Pod tlačítkem **Mem** se skrývá možnost měnit časování pamětí u některých modelů. Čím nižší časování (latence), tím jsou paměti rychlejší, ale tím také mohou pracovat jen na nižší frekvenci. Většinou se snižování časování u grafik nevyplatí, takže se používá spíše opačný postup, kdy zvýšení časování umožní vyšší pracovní frekvence paměťových modulů.

Mnoho užitečných nástrojů se skrývá pod tlačítkem **Settings** – hlavně zde v záložce **Miscellaneous** najdou kýženou volbu **Remove Radeon 9000/9200/9550/9600 clock lock** všichni majitelé těchto karet, kterým ovladače Catalyst znemožňují přetaktování. ATITool můžete stejně jako RivaTuner použít pro monitorování teploty (záložka **Temperature Monitoring**), možnosti jsou však oproti RivaTuneru slabší, grafické znázornění pak titěrné. Výhodou je naopak možnost nechat si promítat teploty do malé ikony v systémové liště.

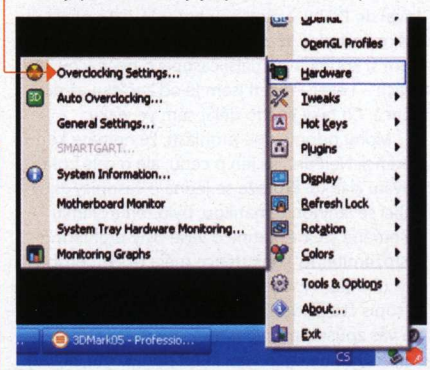
Pokud místo paměťově náročného Catalyst Control Center používáte kombinaci holý ovladač + ATI Tray Tools (poslední verzi najdete opět na **www.guru3d.com**), děláte jednak určitě dobře a také máte možnost použít tento mocný a přitom velmi svižný nástroj i k přetaktování karty. Po nainstalování klepněte na ikonu ATI Tray Tools v systémové liště a zvolte **Hardware | Overclocking Settings**. Postup je opět analogický, stejně jako u ATITool máte k dispozici testovací 3D scénu a u některých karet navíc možnost automaticky najít maximální frekvenci. Vliv přetaktování si můžete rychle ověřit tlačítkem **Bench!**.

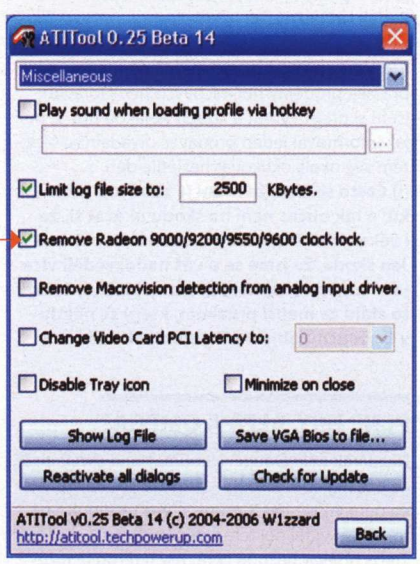


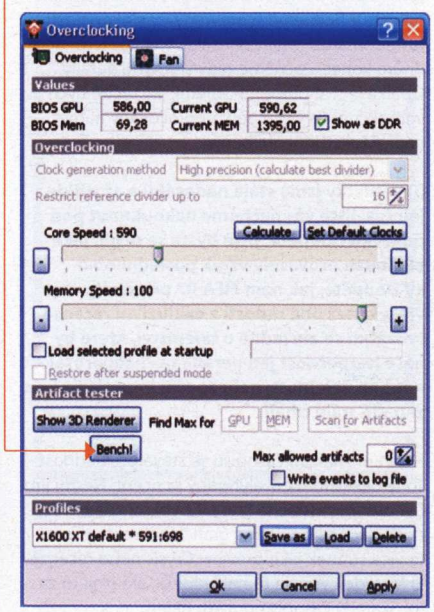
Když už víc nejde

Pokud už vám jde karta přetaktovat méně, než byste čekali, máte několik možností, jak to zlepšit. Začněte od chlazení. Teplota čipů přímo souvisí s maximálním dosažitelným taktem, chlaďte tedy dobře. Některým konkrétním kartám pomůže BIOS z karty od jiného výrobce. Může odstranit úmyslné omezení přetaktování výrobcem karty nebo třeba zvýšit časování pamětí, a tak umožnit jejich vyšší frekvenci.

Při změnách BIOSu grafické karty je vždy dobré mít po ruce jednu záložní PCI kartu (v bazaru stojí pár korun), s jejíž pomocí můžete při







nesprávném nahrání BIOSu vše vrátit zpět. Poslední možností je zvýšit napájení čipu nebo pamětí karty pomocí tenké tužky či připájení jiného odporu. Společnosti ATI unikl na internet také neoficiální nástroj ATI Overclocker (**www.techpowerup.com/downloads/89**), kterým můžete zvýšit napětí jádra a pamětí u Radeonů série X1000 softwarově, přímo z Windows.

Tuto úpravu, zvanou „voltage mod", by však měli dělat jen pokročilejší uživatelé. Jinak vám doporučuji hledat na webu **www.vr-zone.com**, majitelé Radeonů 9500/9800, GeForce 6800 a dalších karet, u kterých lze odemykat pipeline, by měli nalistovat návod v Computeru speciál – Katalogu hardwaru 2/05 nebo Computeru 20/04 či 5/04. U Radeonu X1800 GTO lze tuto operaci provést přehráním BIOSu z karty Radeon X1800 XL, vše potřebné včetně flashovacích nástrojů najdete na stránce **www.techpowerup.com/bios**.

LISTÁRNA

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

Námět vašich zářijových dopisů byl očekávaný: hodnocení nové podoby Doupěte, která se (až na výjimky) potkala s kladnými ohlasy. Nová listárna vyvrací mýty o věku hráčů a čtenářů, stejně jako podrobuje redakci nekompromisní kritice z východu.

NOVÝ DESIGN

Myslím si, že po přečtení a prozkoumání nového Doupátka je na čase si zabilancovat. Byl vůbec splněn plán poslední pětiletky? Je uhlí a uran na povrchu? Řekněme si otevřeně, že dokonalosti jsme soustruzi ještě nedosáhli. Není ovšem všem dnům konec. Začněme tedy stinnými detaily. Obálka je sice poměrně solidní, ale určitě bych volil akčnější a detailněji propracovaný námět, např. F.E.A.R. Můj oblíbený.

[!] Pětiletky jsme stále nedosáhli a až přijde její čas, jistě vás necháme nakouknout pod pokličku Doupěte: jistě byste se divili, jaké okolnosti provázely vznik poslední obálky Doupěte, jak nám FIFA 07 připravila více vrásek, než oné radosti z exkluzivní recenze. Prozatím se ale jedná o tajemství, které by naše bezpečnost jen nerada nechala prosáknout na veřejnost: nebezpeční imperialisté na západě stále číhají.

Hlavním znakem časopisu se stává přehlednost. To je bezesporu chvályhodný koncept. Nesmí jím být ovšem zastíněna krása. Chybí mi zde barevnost, sladěné poklady s grafickými motivy, prostě více stránek jako preview Crysis nebo recenze El Matador. Vím, je to nákladnější, ale stojí to za to. Škaredý časopis opravdu neletí.

[!] Hlavním znakem a cílem nového designu byla přehlednost a snaha o maximální pohodlí vás, čtenářů. Rozhodně se nemusíte bát o nedostatek nápadů, barevnosti i šíleností: všeho bude dostatek, plán splníme na 130 %.

A nyní ke kladným dojmům. Tím je bezesporu celé vyznění časopisu. Chováte se k nám jako kamarádi, přátelé, informující a zábavný společník. Píšete nyní také nejlépe v historii. Snažíte se hry podchytit ze strany hráče. Jak se hraje, co hráč potřebuje, co chybí, co nefunguje. Dokážete hru rozcupovat a velmi kriticky rozebrat. To vás šlechtí. Musím jenom smeknout. Dokáže to více lidí z redakce, ne jenom jedinec jako u konkurence. Nyní již prostě neplatí poznámka Mikoláše Tučka, že jste polovina herního časopisu. Ta polovina znamená jen a pouze poloviční cenu. Ovšem kvalitou se snažíte konkurenci velmi úspěšně předhonit. Jen tak dál. Nemohu se již dočkat vašich rozborů budoucích hitů ve videorecenzích a nového Doupě TV. I tak skáču nad novým Doupátkem radostí.
Tomáš

[!] Skáčeme nad vašimi reakcemi: jsme rádi, že se nový design úspěšně uvedl, a přejeme mu dlouhé měsíce a léta úspěšného působení v Doupěti.

HRAJEME SI V KAŽDÉM VĚKU

Vážená redakce (omlouvám se za tento poněkud prehistorický začátek, ale jsem již postarší pán – 41 let – to je pro spoustu nynějších hráčů osoba, která stojí již na hranici života a smrti), váš časopis si kupuji a následně také odebírám již od začátku. Přečtení posledního zářijového čísla mě přinutilo napsat vám. Začátkem měsíce jsem cestoval do Prahy, a abych se nenudil, dal jsem si do tašky poslední, již zmiňované číslo. A pro jistotu jsem si koupil ještě další časopis o počítačových hrách – Level. Přečetl jsem je od začátku až do konce. Co taky jiného dělat sám ve vlaku.

Mohu odpovědně prohlásit, že nemáte konkurenci. Nejedná se jen o cenu, ale o celé zpracování článků. Protože se jedná o časopisy zabývající se stejnou tématikou, bylo téma článků víceméně stejné. Zatímco vaše byly přehledné a srozumitelné, konkurence měla trochu problémy. (Problém může být také ve mně, protože váš časopis čtu již delší dobu, tak mohu být zvyklý na váš způsob psaní.)

Rozhodně bych vám chtěl poděkovat za vaši práci a přeji vám, aby byla lepší a lepší.
Radek Hradečný

P.S.: Vzkaz pro prodavače jedné nejmenované pražské prodejny počítačových her: Opravdu jsem si přišel vybrat a koupit nějakou hru. A ne, jak informoval jeden prodavač divadelním šepotem své okolí, okukovat nezletilé děti.
[!] Často se říká, že hraní je zábavou školáků: a tak občas není na škodu ukázat si, že i věkem starší tráví u PC a konzolí svůj čas. Jen škoda, že jsme se o vás nedozvěděli více – jaké hry rád hrajete, jak často. Možná, že by to stálo za menší průzkum, který se někdy v budoucnu objeví v Doupěti. Možná.

PLNÉ HRY, ALFA A OMEGA?

Nazdárek milé Doupě. Nebudu hned zkraje psát, že jste nejlepší časopis – protože jím nejste. Ale co není, může být. Časopis čtu dost dlouho na to, abych viděl některé směšné chybičky, jež má. Třeba udávat běžnou cenu hry (kterou je možno získat při předplacení) Codename Panzers: Phase Two 999 Kč je opravdu směšné, protože cena této hry se pohybuje kolem 400 Kč. Stejně tak mě štve, že dáváte jako plné hry většinou jen laciné strategie, o nichž se zmiňujete jako o kvalitních, i když mnohdy je nemá cenu ani instalovat. Kdybyste raději dávali first-person akce, byl bych rád.

[!] Plné hry, problém to letitý a nekonečný: a pro nás – upřímně – zřejmě největší trn v patě. O plné hry je v českých luzích a hájích velká přetahovaná a není jednoduché získat zajímavou hru za přijatelných podmínek. Přesto bych si dovolil odporovat: Strategie jako No Man´s Land snad mají neznámé jméno, ale kvalitou zdaleka převyšují běžný průměr (o bezkonkurenční budovatelské strategii Caesar 3 ani nemluvě). A co se střílečky z první osoby týče, měli jsme Kreed a rozhodně to není poslední ryba v našich sítích.

K předplatnému – nejde o žádný úmysl, nabídka je staršího data a v mezičase došlo ke zlevnění titulu. V současné chvíli si můžete opět objednat hry, které stojí v obchodech 999 Kč.

Přestože přidáváte další stránky časopisu, je třeba se podívat, kolik z nich jsou jen reklamy. Každý časopis má i své plusy, a tak bych uvedl například dobré a stručné recenze (protože ty dlouhé nebaví lidi číst) nebo kvalitní dema. Jste ještě celkem mladý časopis, tak si nepokazte jméno hned ze začátku.

Hodně zdaru a předplatitelů přeje Radeczech.

[!] Možná nastal čas osvětlit, jakže se to má s inzercí v časopisech: jde o jeho přirozenou součást a vyčítat nám vyšší počet inzerentních stran je nesmyslné. Jen si projděte oblíbené časopisy nejen z herní branže, ale také noviny a jiná periodika: inzerce je jejich nedílnou součástí. Jakkoliv bychom raději všechny strany naplnili pouze a jen redakčním obsahem, zatím to není možné. Snad v budoucnu, až se herním šílenstvím nakazí celá republika a prodejnost herních časopisů vyletí strmě nahoru.;-) Do té doby berte inzerci jako nezbytnou součást, která svým způsobem umožňuje zachovat přijatelnou cenu časopisu.

KRITIKA Z VÝCHODU

Nazdar všetci. Doupě si kupujem od čísla 3 a musím povedať, že se dosť značne zmenilo podobou a aj cenou. Čo sa týka kvality, tak tam musím poznamenať, že som si vás od začiatku staval dosť vysoko... A určite ste sa nezhoršili! Práve naopak, a tým mi robíte radosť. Čím ste mi radosť nespravili, bola na začiatku tohto roka toľko ospevovaná zmena grafiky časopisu. Pestrofarebnosť je „tam" a miesto toho máme nejakú čiernobielu verziu. Väzba sa zmenila na lepenú, čo síce znamená, že môžem hľadať nejaké to číslo časopisu podľa nápisov na boku, ale to je jediná výhoda. Papier sa mi zdá horší, DVD nachádzam v papierovom obale a Doupě stojí 139 Sk. Čiže najväčšia zmena je cena a obal DVD. A to veľké zlepšenie nie je…

Prečo tak obšírne o trištvrte roka starých záležitostiach? Jednak som vám vtedy nestíhal písať a jednak... Takto ľahšie vyjadrím svoje rozčarovanie. To málo, čo som videl z novej grafiky, ma nepotešilo. Takmer úplne to isté… Za plus považujem viditeľné označenie Demoverzie a mierne vrátenie farebnosti. Zvyšok ako typ väzby (tipujem, že sa nezmení), obal DVD (dúfam, že ostanete pri takom ako v čísle 7-8) a grafiku obsahu DVD neposudzujem, lebo neviem. Ale s tou podobou obsahu DVD prílohy porozmýšľajte, ak sa ešte nestalo. Veď takéto niečo, ako tam máte, letelo tak pred 10 rokmi.

No nič, s pozdravom „Všetci do žatvy" a s vidinou krajších zajtraškou sa s Vami lúči Váš verný čitateľ David.

P.S.: Pozdravujem Alana J., nech sa nedáva natoľko uniesť pri písaní svojimi emóciami. Jeho recenzie mám najradšej, ale tá, kde istý futbalový manažér skrížil s „Ivánku, kamaráde…", bola pre mňa silné kafe. Nerozumel som ani slovo, mal som pocit, akoby som čítal návod na rumunský mixér.

[!] Naši slovenští bratři se s námi nepářou: ale za každou kritiku jsme vděčni. Co se týče grafiky časopisu, věřím, že nový design i na tebe ve finále zapůsobí lepším dojmem – reakce čtenářů jsou jinak zatím výhradně pozitivní, což nás velmi těší.

Otázka předělání DVD stále zůstává na pořadu dne a dříve nebo později se jej dočkáte. Takže i zde chystáme svoji chybu napravit. V otázce vazby máte asi jasno od okamžiku, kdy jste si osahali aktuální číslo: ano, vracíme se k šité verzi, která měla přece jen lepší ohlasy, nemačká se a lépe se čte (navrch přidáváme lepší obálku). A nemusíte se bát, na Doupěti pracujeme i v dalších oblastech. O novinky proto nebude nouze.

MIKROSKOP

HRY POD ČTENÁŘSKÝM DROBNOHLEDEM

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíc, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmatchi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2 000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

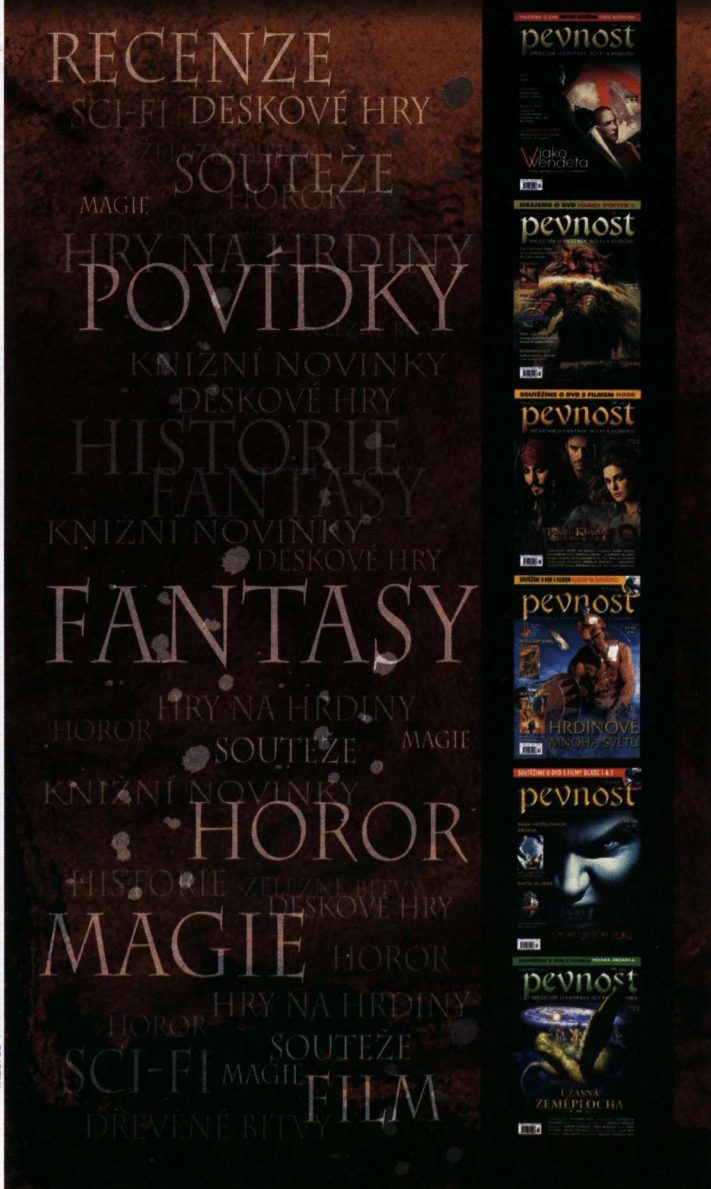
Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce mikroskop@doupe.cz.

ZPOVÍDEJTE SE SVÉMU ŠÉFREDAKTOROVI

Všichni písalci a pisatelé mohou získat doživotní předplatné Doupěte i trojici her. Postačí jim k tomu troška snahy a nejlepší dopis na téma Zpověď svému šéfredaktorovi. Představivosti se meze nekladou, a pokud vás také inspirovaly nové české reality show, víte, jakým směrem se musíte ubírat. Své dopisy posílejte na dresu redakce nebo mail **dopisy@doupe.cz.**

ČASOPIS, KTERÝ DOKÁŽE ZAUJMOUT

pevnost
MĚSÍČNÍK O FANTASY, SCI-FI A HORORU



inzerce »

DOUPĚ DVD 10/06

CREATURE CONFLICT

Chováš se jako zvíře. Snad každý z nás v životě někdy slyšel tuto větu, ovšem jen málokdo si dokáže živě představit, co to ve skutečnosti znamená. Naštěstí je tu plná hra aktuálního Doupěte Creature Conflict, která vám rozšíří obzory.

Příběh hry je zasazen do vzdálené galaxie, ne nepodobné té naší. Ovšem s tím rozdílem, že tu jednotlivé planety obývají nikoliv lidé, ale zvířata. A ta jako by se naší rase v mnohém podobala – některá spolu žijí v těsné blízkosti ve společenstvích, jiná zase svádějí líté boje o nadvládu nad tou či onou planetou. Jedno však ale mají společné – chuť vlastnit bájný rudý drahokam, který podle všeho umožňuje svému majiteli vládnout nad světem.

V singleplayerové kampani musíte získat drahokam pro jednu ze tří z nesvářených stran (Kyselíni, Smečka nebo Klan). Příslušníci každé z nich jsou samozřejmě perfektně stylizováni, tudíž proti sobě stane například banda opičáků, vlků, svišťů či jiných zvířat. Jak asi tušíte, Creature Conflict není ani v nejmenším vážná hra, proto se u hraní pořádně nasmějete, což je jedině dobře. Princip hry navíc vychází z legendárních Worms, tudíž se hraje na tahy – jednou se se svými postavami pohnete vy, podruhé zase soupeř a tak pořád dokola. Chce to tedy pečlivě promýšlet každý váš krok, byť času někdy nebude mnoho. V konečném součtu tu na vás čeká téměř 50 misí, 3 + 1 bonusová frakce, 16 unikátních planet, více jak 30 někdy značně bláznivých zbraní a samozřejmě možnost hrát online s dalšími reálnými hráči.

Z hlediska zpracování je na tom Creature Conflict proklatě dobře – roztomilá grafika s komiksovou pestrobarevností zcela koresponduje s humorným pojetím hry, díky čemuž vás doslova strhne a navíc na vás odevšad bude dýchat atmosféra vzdálené galaxie, v níž se děj odehrává. Dění ve hře sledujete z pohledu třetí osoby s možností přepnout se do pohledu vlastních očí. Trochu slabší je zvuková a hudební stránka, nicméně to se dá s mírným přivřením oka přejít.

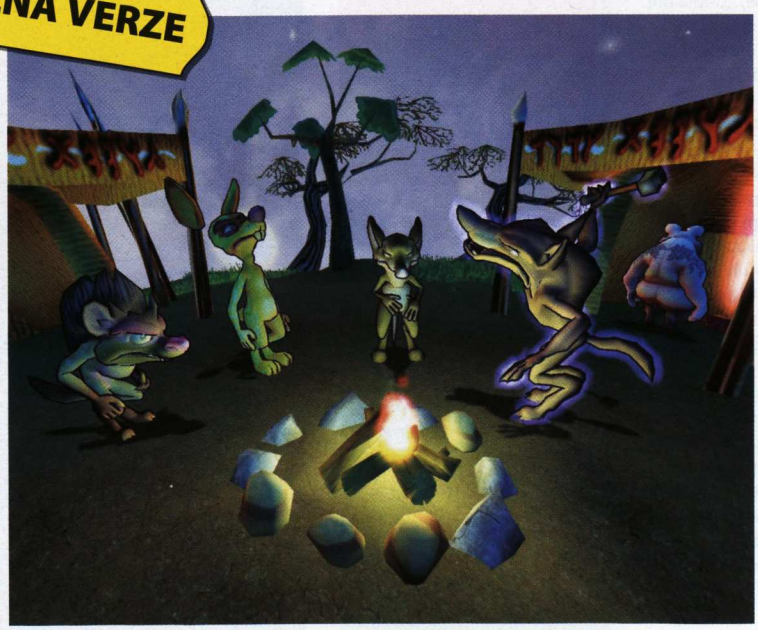
Pokud milujete Worms, rozhodně vás Creature Conflict chytí. Hra totiž nabízí perfektní a ujetou zábavu na dlouhou dobu, kterou si nejvíce vychutnáte s přáteli při zápolení více reálných lidí najednou.

[Verze] Anglická
[Výrobce] Mithis Entertainment
[Datum vydání] Leden 2005

[Minimální požadavky]	[Doporučené požadavky]
Windows 2000	Windows 2000, XP
Procesor 1,3 GHz	Procesor 1,8 GHz
Grafická karta s 64MB RAM	Grafická karta s 128MB RAM
256MB RAM	512MB RAM
1GB na HDD	1GB na HDD
MS Direct X 9.0	MS Direct X 9.0

[Ovládání]
W, A, S, D – pohyb postavy
MYŠ – natáčení kamery
LEVÉ TLAČÍTKO MYŠI – střelba
PRAVÉ TLAČÍTKO MYŠI – inventář
KOLEČKO NA MYŠI – výběr zbraní
mezerník – výskok
X – přeskočení tahu
J – raketový pohon
TAB, Q – cyklování mezi postavami, teleporty apod.
1–6 – výběr granátů a výbušnin
F1–F7 – výběr zbraňové třídy
E, R – změna kamery

PLNÁ VERZE

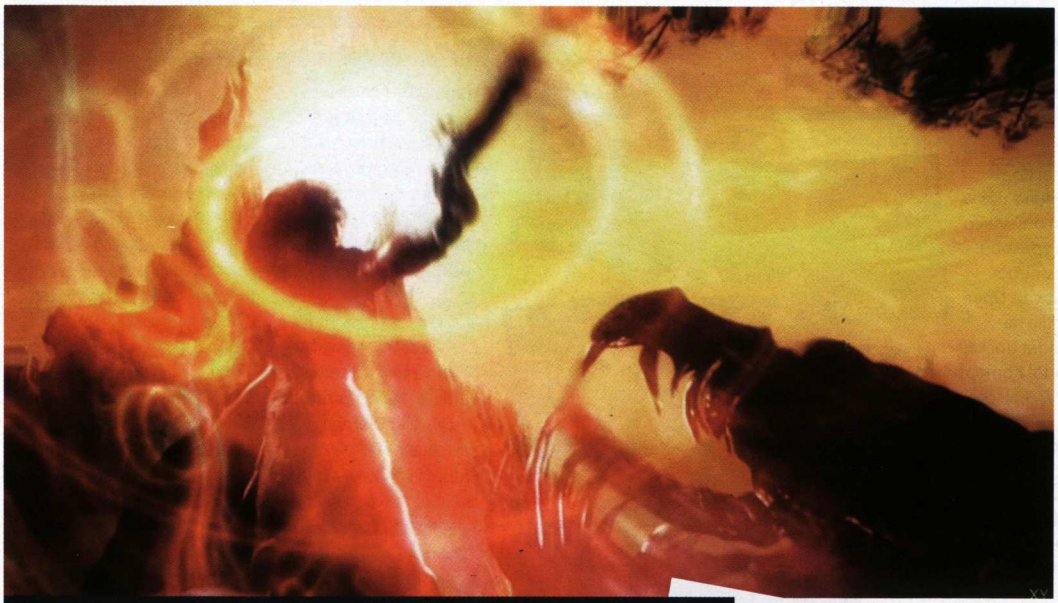


PLNÉ HRY:
Creature Conflict
Little Eggy That Could
Base Invaders
Egoboo
Slam Soccer 2006
Throw In
Elfmeter
Yoda Soccer
Secret Tournament

DEMOVERZE:
Company of Heroes
Just Cause
El Matador
FIFA 07
Broken Sword 4
F.E.A.R.: Extraction Point
Warhammer 40K: Dark Crusade

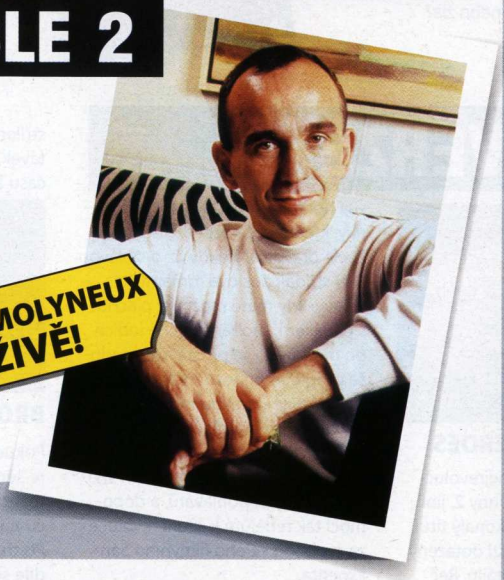
VIDEA:
Sestřih nejzajímavějších her z X06
Prezentace Fable 2
Alan Wake
BioShock
Bully
Call of Duty 3
GuildWars: Nightfall
Lost Odyssey
Metal Gear Solid 4
Mortal Kombat Armageddon
NBA Live 07
Pro Evolution Soccer
Project Gotham Racing 4
Reprobates

BONUSY:
Scorpions Wincheater
ABCgames cheater
FIFA 07 demo expander
NHL 07 Keyboard Redefiner
NHL07 Aktuální soupisky
C4EV2 map editor
Realism mod
Český národ pro Civilizaci 4
Fall from Heaven mod
Harry Potter mod
Medieval Europe mod
Second Revolution mod
Song of the Moon mod
Stargate mod
XX Century mod



PREZENTACE FABLE 2

Původní Fable bylo neskutečnou pohádkou, která dokázala oslovit všechny hráče bez rozdílu věku. Již nějakou dobu Lionhead Studios připravuje její pokračování prozaický nazvané Fable 2. A právě jeho prezentaci z X06 vám na aktuálním Doupě DVD nabízíme. Z úst samotného Petera Molyneuxe se tak dozvíte spoustu informací o tomto nadějně vyhlížejícím titulu. Ten je zajímavý třeba tím, že půjde o vůbec první hru v historii, v níž bude moci hlavní hrdina plodit potomky či otěhotnět! Podobných novinek by na nás měla čekat spousta, tudíž pokud vládnete anglickým jazykem, rozhodně doporučujeme zhlédnout.



PETR MOLYNEUX ŽIVĚ!

FIFA 07

Potřebuje tohle nějaký komentář? Jedním z tradičních koloritů každoročního podzimu se vedle padání listí stává vydávání nových dílů sportovních titulů z dílen Electronic Arts. Letos tomu není jinak, tudíž ke slovu po roce opět přicházejí nejrůznější „fify", „enejčelka", „enbíejka" a další. Vy máte právě teď možnost ochutnat demoverzi fotbalového titulu FIFA 07, v němž se podíváte na nový stadion Arsenalu a budete si tu moci zakopat s týmy Manchesteru United, FC Barcelona, AC Milán, Olympique Lyon, Werder Brémy a s mexickými Guadalajara. Délka hrací doby je již tradičně omezena na pouhé čtyři minuty, nicméně snad to bude pro získání základní představy o hře dostatečné.

TIP: Chtěli byste demo nové FIFY hrát déle než omezující čtyři minuty? V tom případě byste neměli minout expander od fanoušků kolem serveru FifaPortugal.com. Ten kromě jiného dovoluje aktivovat nekonečnou hru, hraní v okně, nastavit si požadované rozlišení, obtížnost, detaily, hru jeden na jednoho či dokonce větší zvýraznění rozhodčích. Najdete jej rovněž na DVD.

DEMO MĚSÍCE

PATCHE:
- Battle for Middle-Earth 2
- Caesar IV
- Company of Heroes
- Prey
- Titan's Quest

SCREENSHOTY:
- Alan Wake
- Assassin's Creed
- BioShock
- Hellgate: London
- Heretic Kingdoms: Reluctant Hero
- Lost Planet
- Mass Effect
- Rainbow Six Vegas
- Viva Pinata

WALLPAPERY:
- Battlefield 2
- Command & Conquer: Tiberium Wars
- GuildWars: Nightfall
- Halo Wars
- Stronghold Legen

SERVIS:
- BSplayer
- Codecs All in One
- DirectX 9.0c
- Fraps
- Irfan View
- Quicktime Alternative
- Total Commander

OVLADAČE:
- nVidia Forceware 91.36 XP/2000
- nVidia Forceware 93.36 WinXP Pro64bit
- ATI Catalyst 6.8

TRAILER MĚSÍCE

U původního Mortal Kombatu strávil nejeden z nás své mládí s cílem objevit co největší množství fatalit a způsobů, jimiž soupeři na konec nesmírně chytlavého souboje zlomit vaz. Dnes se tato série nadobro usídlila na konzolích, které se co nevidět dočkají dalšího dílu s názvem Mortal Kombat Armageddon.

1. Když to vypadalo, že zlo je vymýceno…
2. …vrátili se ONI!
3. Ihned začali útočit na nevinné a bezbranné
4. Do okamžiku, než se jim někdo rozhodl postavit
5. Zvítězí strana dobra, nebo zla?

OPRAVÁRENSKÝ KOUTEK

Chová se vám vaše oblíbená hra nějak podivně? Je možné, že obsahuje některou z dříve neopravených chyb či nedodělků. Pak právě pro vás je tu výběr aktuálních patchů, které by měly všechny nejčastější problémy vyřešit.

Relativně velký 25MB patch vypustila do světa společnost EA pro hru **Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth II**. Ten opravuje stovky různých věcí, vybalancovává statistiky jednotlivých jednotek, budov a opravuje drobné chyby v multiplayeru +++ Je takřka dokonalá, ale i přesto se tu našlo pár chybiček. Řeč je o strategii **Company of Heroes**, pro kterou Relic uvolnil patch v1.2. Ten opravuje chyby na SLI kartách, občasné padání hry a dalších několik menších nedostatků +++ Měli jste nějaký problém se čtvrtým **Caesarem** při online hře? V tom případě na nic nečekejte a aplikujte vypuštěný patch v1.1, který by tyto věci měl řešit +++ Světlo světa také spatřila zatím anglická oprava v1.2 na povedený **Titan's Quest**. Ta rozšiřuje popisky několika skillů, opravuje občasné zamrzání postav, přidává možnost vypnutí / zapnutí denního a nočního cyklu a několik dalších drobností +++ Posledním zajímavým updatem tohoto měsíce je patch na inovativní akci **Prey**. Její autoři vydali update v1.1, který vylepšuje síťovou komunikaci, browser v multiplayeru, opravuje padání hry a pár dalších věcí.

DEMOVERZE

COMPANY OF HEROES

Někteří říkají, že jde o nejrevolučnější strategii od dob Duny 2, jiní ji zase popisují jako dokonalý titul s krystalickou hratelností dotažený do těch nejmenších detailů. Řeč není o ničem jiném než o realtime strategii Company of Heroes od Relicu. Tento válečný epos nabízí snad vše, po čem dnešní hráči touží – vybroušenou hratelnost, chytlavý příběh, spousty herních možností, věrohodné zvuky, atmosférickou muziku a neskutečně detailní grafiku. Ostatně si hru zkuste sami a dáte nám za pravdu. Demo obsahuje rovné čtyři tutoriály a dvě mise z kampaně.

JUST CAUSE

Chutný mix Grand Theft Auta a Far Cry. Přesně tak je někdy hráči popisují horkokrevnou akci z Jižní Ameriky, která nese název Just Cause. Zcela pravdivě! Někdy až bezhlavou akci střídají doslova romantické výjevy, kdy máte možnost plachtit s padákem, prohánět se na lodích po moři nebo se prostě a jednoduše proplétat nehostinnou džunglí. Možností je opravdu mnoho. Prostřednictvím hratelné ochutnávky musíte v botách hlavního hrdiny zlikvidovat jednoho z místních zkorumpovaných pohlavárů, a dopomoci tak rebelům k šíření revoluce za svobodu celého fiktivního San Esperita.

EL MATADOR

Skutečnost, že drogová prostředí jihoamerického kontinentu jsou pro herní vývojáře v současné době velmi atraktivní, potvrzuje i domácí titul jménem El Matador, který vznikl v kancelářích brněnských Plastic Reality Technologies. Ti najednou do světa vypustili hned dvě demoverze svého dílka a my vám jednu z nich pěkně servírujeme. Jejím obsahem není nic jiného, než kompletní šestá kapitola nazvaná Fire on Water, ve které si užijete spoustu akce, zběsilého střílení, ale i několik jiných vychytávek, jako je například zpomalení času à la Matrix.

BROKEN SWORD 4

Pokud by se o nějaké adventuře sérii dalo říci, že je to klasika, rozhodně by drtivou většinu hráčů napadl právě Broken Sword. Po třetím, rozporuplně přijatém díle se k nám pomalu ale jistě šine další pokračování, které je nazváno Broken Sword 4: The Angel of Death. Hlavní postavou je opět sympatický George Stobbart, který musí vyřešit sérii několika problémů z minulosti, jež mu jen tak nedají spát. Vydaná demoverze nabízí možnost osahat si úsek hry, umístěný do továrny na výrobu salámů a jiných masných výrobků, kde náš hrdina musí získat tajemný rukopis.

F.E.A.R.: EXTRACTION POINT

Máte rádi S.T.R.A.CH.? Vlastně ne – líbil se vám F.E.A.R., dle mnohých herních médií jedna z nejlepších 3D střílečka minulého roku? Na úspěchy původní hry by měl co nevidět navázat datadisk jménem Extraction Point, který ještě více umocní zážitek z minula. Zásadních změn jsme se (jak víte z recenze) nedočkali, což dokazuje i následující demo s jednou z misí. Z hlediska prostředí nic objevného nečekejte, neboť vše se odehrává ve značně familiérních prostorách skladiště či opuštěných kanceláří.

WARHAMMER 40K: DARK CRUSADE

Již co nevidět přiletí na pulty herních obchodů datadisk k jedné z nejlepších strategií roku 2004, mnohými opěvované Warhammeru 40 000: Dawn of War. Ten nese název Warhammer 40K: Dark Crusade a nabídne nám prodloužení herních zážitků z tohoto netradičního světa. Abyste zjistili, jaké novinky se oproti původní hře v titulu objeví, můžete si otestovat vypuštěnou demoverzi, která nabízí ukázku tutoriálu a dvojici singleplayerových misí. V nich se lehce seznámíte s novou rasou jménem Tau, která zde bude čelit nájezdům vesmírných mariňáků.

STRONGHOLD LEGENDS

Tři mocní hrdinové, tři vražedné armády.
Mocná magie se střetává s brutální ocelí.

Ve 26 misích 3 jedinečných kampaní na vás čeká pokročilá AI, s níž si rozhodně užijete.

O 100% více vybavení pro obléhání a přípravu pasti – vikodlakomety, metače kulí, tunelové systémy nebo dračí harpuny.

Zcela nové prvky hry pro multiplayer 4 hráčů, včetně strhujícího režimu bitky, souboje na život a na smrt či „king of the hill"

12+ www.pegi.info

PC DVD ROM

The way it's meant to be played

CENEGA

POWERED BY gamespy

www.strongholdlegends.com

FIREFLY

2K

© 2006 FireFly Studios, Ltd. Stronghold Legends, FireFly Studios and the FireFly Studios logo are trademarks of FireFly Studios. 2K Games and the 2K Games logo, A Take2 Company logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. Developed by FireFly Studios. Published by 2K Games. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. © NVIDIA, the NVIDIA logos, are trademarks or registered trademarks of NVIDIA corporation. All rights reserved.
V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH, s.r.o., Naskové 3, 150 00 Praha 5,tel.: +420 257 189 511-14, www.cenega.cz, info@cenega.cz

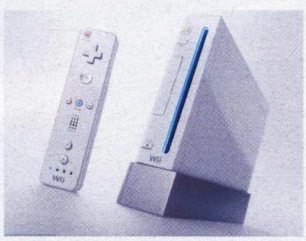
I KDYŽ MOŽNÁ NEPŘIJEDE MARTIN NA BÍLÉM KONI, DOUPĚ URČITĚ DORAZÍ!

BATTLEFIELD 2142
V tancích a s lasery

SCARFACE: WORLD IS YOURS
S drogami a Al Pacinem

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC
Se skřety a bodáky

SID MEIER´S RAILROADS
Na kolejích



NINTENDO WII
A pochopitelně i s konzolemi nové generace

PŘIPRAVTE SE!
LISTOPADOVÉ
MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ
DOUPĚ
VÁS POHLTÍ UŽ 22. LISTOPADU!

VÝHERCI SOUTĚŽE

HITMAN BLOOD MONEY – HRA
Lukáš Kreisel, Trutnov
Jiří Straka, České Budějovice
Lukáš Borgula, Břeclav
Eva Vlková, Brno
Martin Hrych, Milevsko

HITMAN BLOOD MONEY – TRIČKO
Jan Veselík, Olomouc
Blažena Vojtová, Pardubice
Jiří Chvála, Pacov
Josef Serda, Praha
Jana Albrechtová, Ostrava

SEZNAM INZERENTŮ

Avnet 37
CD Projekt Czech 5, 19
CD Projekt Czech ..... 3. obálka
Cenega Czech 39, 113
Cinemax 90
Computer Press 10, 11, 65, 67
Flexio 55
Microsoft 23
Microsoft ..... 4. obálka
Mladá fronta 61
Impact Computers 29
Občanské sdružení Art Language 83
Pražská vydavatelská 109
Presto CS ..... 2. obálka
Progamers 69
ŠAV Ostrava 73
Telefónica O2 Czech Republic 9
TN Trade 63
Vltava Stores 75

Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakcí nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

nová eXtra Klasika

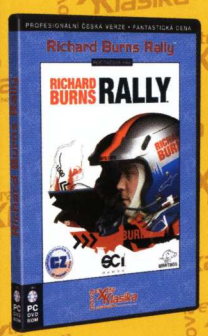
počítačových her

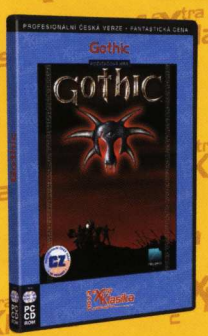
STOJÍ POUZE 199 Kč

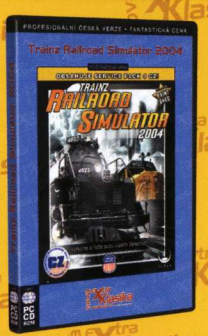
DOPORUČENÁ CENA

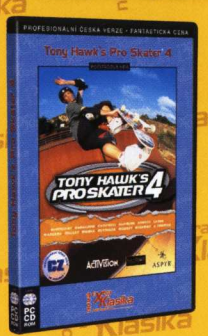
Do série Nová eXtra klasika vybíráme pouze ty nejlepší tituly, které si u vás, hráčů, získaly největší respekt. Všechny hry s láskou překládáme do profesionální české verze a na trh přinášíme s maximální kvalitou od společnosti CD Projekt.

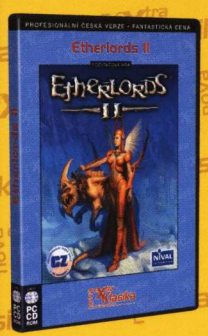
AKTUÁLNĚ V PRODEJI ...

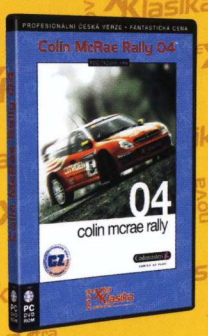


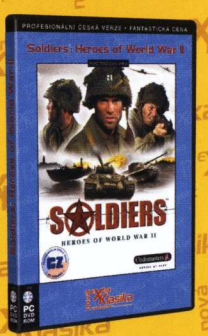


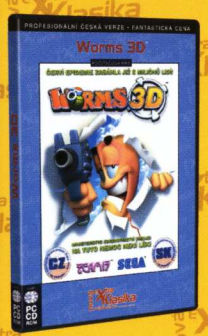


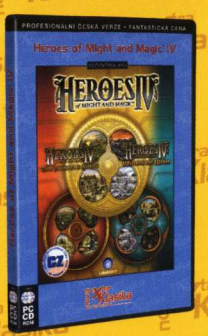


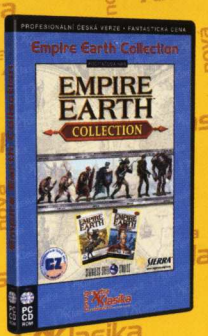


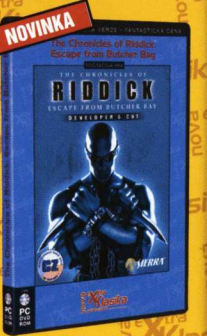












...A MNOHO DALŠÍCH SKVĚLÝCH HER!

WWW.CDPROJEKT.CZ/NXK

NEJLEPŠÍ POČÍTAČOVÉ HRY V ČEŠTINĚ!

Nová generace přichází.

Jump in.

XBOX 360